
NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡GRATIS! MINI ECICLOPEDIA DE TRUCOS
ANALIZADO SIN PIEDAD
POKéMON AMARILLO
¡IRRESISTIBLE!
POKéMON TRADING CARD GAME
Pokémon
TRADING CARD GAME
©1998 Nintendo/ Creatures inc./ GAME FREAK inc.
ALUCINA CON:
POKéMON ORO Y PLATA
TRUCOS PARA TONY HAWK'S
RESIDENT EVIL ZERO
DINOSAUR PLANET
¡PRIMERAS IMÁGENES!
MARIO TENNIS
¡Wario tiene un amigo! Descubre a Waluigi, el nuevo malo de Nintendo. Brrrr...
Y VOLVIMOS CANTANDO
SALÓN E3
CRÓNICA DE LA EXPEDICIÓN
NÚMERO 9
00009
8 414090 213202
MC
N64 | GAME BOY | DOLPHIN



Games World No. 9
31 Julio del 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56
n64@mcediciones.es

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí,
Joan Josep Musarra, Ferran Reig

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

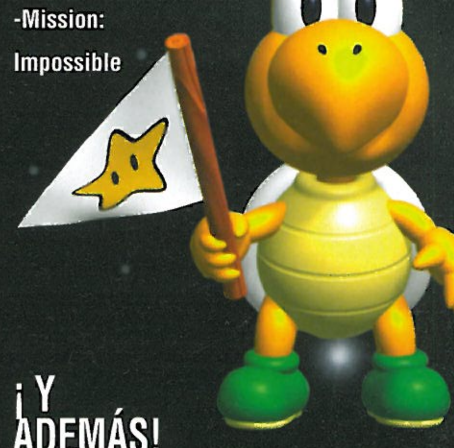


EDITORIAL

La última edición del E3 ha servido para constatar el renovado ímpetu de las videoconsolas. Hace tres años, su supervivencia a largo plazo parecía comprometida por la entonces creciente popularidad del PC como plataforma de juegos. No se trataba, desde luego, de temores infundados, pero los fabricantes –Nintendo, Sony y Sega- reaccionaron enérgicamente, diseñando unas máquinas de nueva generación que parecen salidas de una novela de ciencia ficción... escrita *dentro de* muchos años. La victoria de las consolas sobre el PC no se explica solamente porque ahora exhiban más potencia que aquél, o porque incluyan nuevas utilidades (partidas en red, conexión a Internet, reproducción de películas, etc.): los cambios en los hábitos de consumo de videojuegos también dan cuenta del fenómeno. Así, la edad media de los jugadores aumenta sin cesar y cada día hay más *usuarias*. Ambos factores han supuesto un incremento del consumo de software y están contribuyendo a diversificar la oferta. Por otra parte, los videojuegos hace tiempo dejaron de ser una actividad solitaria: cada vez más, parientes y amigos se reúnen en torno a la consola, que se está convirtiendo en el centro de la vida social y familiar en detrimento de la televisión. En este sentido, el PC ha perdido la guerra, pues no lo puedes transportar del dormitorio a la sala de estar, o a casa de los colegas, etc.

Tras la capitulación del PC, las consolas se han quedado solas en la conquista del jugoso mercado doméstico de los videojuegos. No obstante, aunque lo propio es que los contendientes (Nintendo, Sega, Sony y... Microsoft) luchen encarnizadamente entre sí, van a tener que aliarse para hacer frente a un enemigo común: la ignorancia de los medios de comunicación, que responsabilizan a los videojuegos de incitar al crimen y la violencia. El tiempo demostrará que actos como los joven murciano que mató a su familia, son episodios aislados atribuibles a personalidades desequilibradas. Ocupémonos pues de lo verdaderamente importante: el radiante futuro de las consolas Nintendo.

SUMARIO



¡Y ADEMÁS!
- REPORTAJE ESPECIAL SOBRE LA FERIA E3
- ENCICLOPEDIA DE TRUCOS DE LA A A LA Z.
- PÓSTERS PARA DECORAR EL MAUSOLEO FAMILIAR
- EXPLOSIÓN DOLPHIN
- PIDO LA PALABRA

¡AL ABORDAJE!

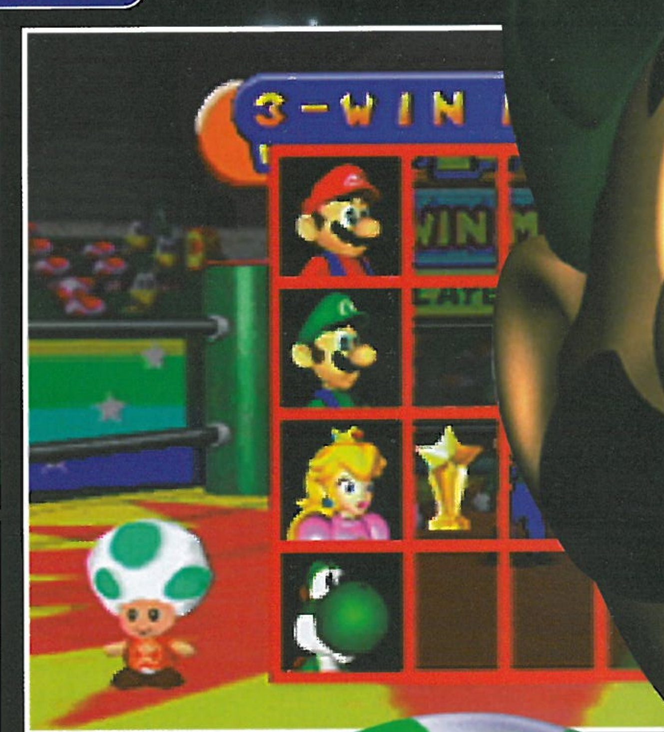
No hay nada más emocionante que nuestro reportaje de portada (excepto practicar esquí acuático en una playa atestada de tiburones...).



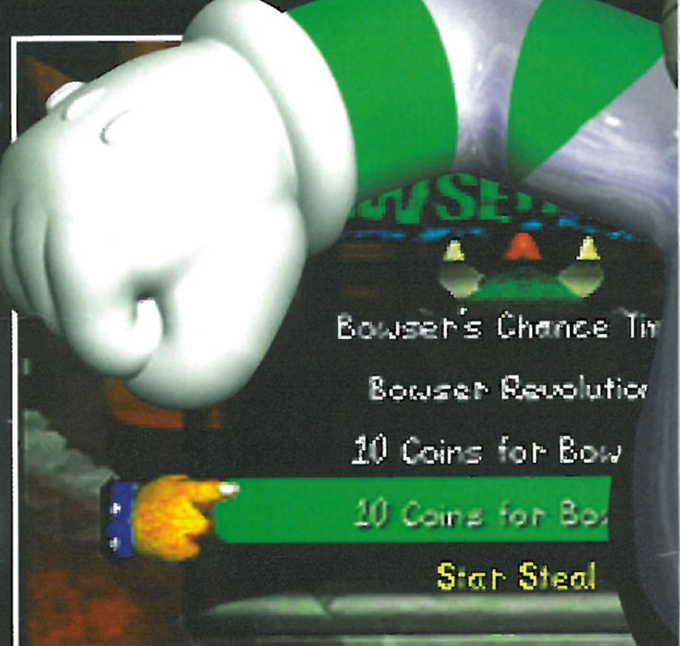




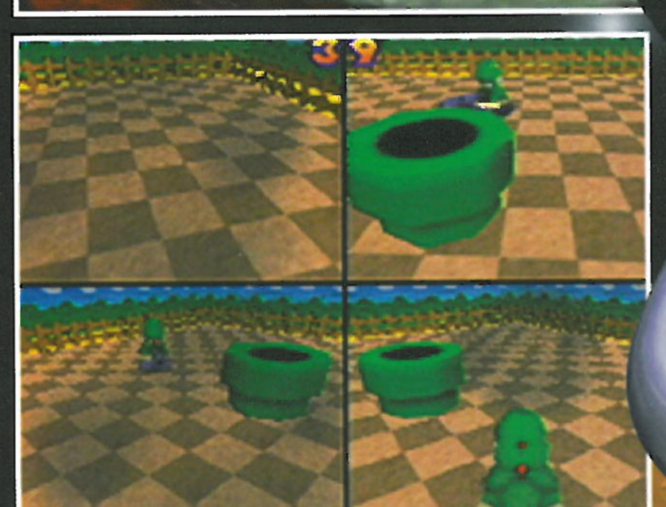
















MARIO PARTY 2

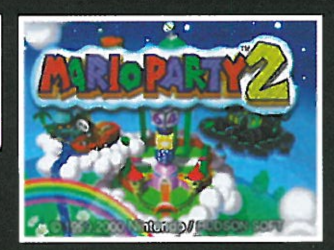
"-¡Doctor, acuda al quirófano urgentemente! -Denle una aspirina, que ahora estoy a mitad de partida..."



DE: NINTENDO | **PRECIO:** 8.990 PTAS. | **JUGADORES:** 1-4

DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

HISTORIA *Mario Party* cosechó un éxito inesperado hace un año, gracias a su irresistible combinación de personajes archipopulares y sencillos mini juegos.



Aunque Mario está impaciente por darse un baño de multitudes, Shigeru Miyamoto parece decidido a aplazar su regreso triunfal hasta el lanzamiento de la Dolphin (mmmmm, un juego *Mario* en 128 bits...). Mientras llega ese soñado momento, nos podemos solazar con este extravagante juego de mesa electrónico.

DELICIOSA ABSURDIDAD

Pero primero, tenemos malas noticias que darte. El lanzamiento de *Mario Party 2* estaba programado para este mes, pero finalmente ha quedado postergado hasta después del verano. Se ve que las ventas de *Pokémon Stadium* han superado las previsiones, y no dan abasto en la fábrica de cartuchos de Nintendo. O sea, que no tienen dónde

Vamos de compras

No se puede concebir un juego *Mario* sin un buen surtido de reforzadores. He aquí los *power ups* de *MP2*, con sus correspondientes efectos. ¡Cuidado! No todos son recomendables…

SETA

Igualita que los aceleradores de *Mario Kart*. Más o menos. Hacen falta dos tiradas para un movimiento extra largo.




GUANTE DE DUELO

Elige un rival y disputa con él un mini juego de Batalla. Puedes usarlo tácticamente (para recuperar dinero) o por pura




SETA DORADA

Mejor, incluso, que la roja. Te da tres tiradas geniales para avanzar.




LLAVE ESQUELETO

Este prodigio abre las puertas que bloquean tu avance sobre el tablero. No dejes de inspeccionar rutas alternativas en el mapa.




BLOQUE DE TELETRANSPORTE

Si te hallas en un área peligrosa, o muy lejos de la estrella, úsalo para cambiar tu posición con la de otro jugador.



COFRE DE SAQUEO

Te permite robarle un ítem a otro jugador. Lástima que no puedas elegir a quién desvalijar…




DISFRAZ DE BOWSER

Ponte este traje y lánzate a un rápido tour por el tablero, arrasándolo todo a tu paso mientras te agencias las monedas de los



LÁMPARA MÁGICA

Ve derecho hacia Toad y recoge esa estrella titilante. Es el mejor ítem de todos y, por descontado, el más caro.




BOMBA BOWSER

Transforma Baby Bowser en un Bowser de tamaño normal y lo envía a devastar el tablero. Es mejor evitarla.



¡TODOS A BORDO!

Hay cinco tableros cuando enciendes el juego por primera vez, pero más adelante accederás al sexto: Bowser Land. Para abrir boca, aquí tienes una pequeña descripción de todos ellos.



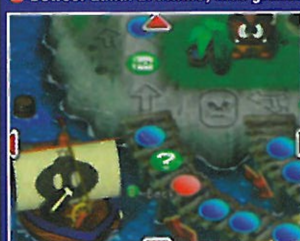
Bowser Land: El último, más grande y más difícil de los tableros.



Horror Land. Mucho miedo no da…



Space Land: ¡Ponte el traje espacial!



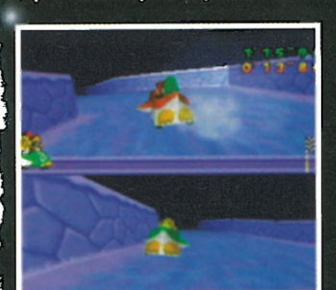
Pirate Land: ¡Adelante, mis valientes! (Qué descripción más estúpida…)




Western Land: Ponte la insignia y ve a por el canalla de Bowser.



grabar el juego… No obstante, nosotros nos hemos hecho con una copia americana de *Mario Party 2* (mucho más inteligible que la japonesa), y aquí estamos para explicarte los entresijos del juego. Así sabrás por qué merece la pena esperar unos meses más.



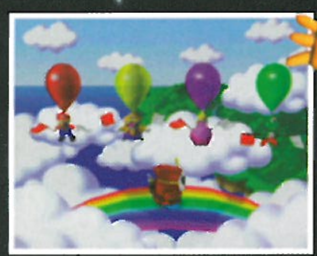
La parte del tablero no tiene especial interés; lo que cuenta son los mini-juegos, un filón de gemas multijugador, sin demasiado sentido y profundidad pero que, disfrutadas en buena compañía, se convierten en reñidas y divertidísimas competiciones.

¿MANDE?

Pero antes de entrar de lleno en los mini juegos, vamos a aclarar de qué va toda esta historia. Bien, aquellos que os librasteis de la fiebre *Mario Party* habéis de saber que nuestro fontanero favorito y una legión de famosos personajes Nintendo están a vuestra entera disposición. El juego se basa en turnos y lanzamientos de dados, y a medida que avanzas por los seis mundos (o tableros, sin más), debes recoger tantas estrellas y monedas como puedas. En cada turno, se disputa un mini juego, y los ganadores reciben monedas que puedes utilizar para comprar estrellas -a Toad u otros jugadores-, y diferentes ítems.



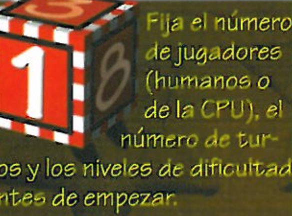


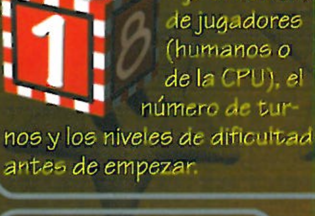




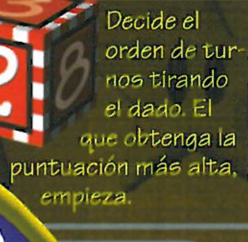
¡FUNCIONA ASÍ!

VALE, A LO MEJOR NO ES MÁS QUE UN JUEGO DE MESA POR TURNOS, PERO CONTIENE LITROS DE LA FÓRMULA SECRETA DE NINTENDO. DÉJAME SER TU CICERONE POR ESTA GUÍA PASO A PASO POR LAS INTERIORIDADES DE *MARIO PARTY 2*...





1. Fija el número de jugadores (humanos o de la CPU), el número de turnos y los niveles de dificultad antes de empezar.

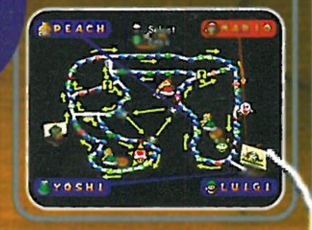




2. Decide el orden de turnos tirando el dado. El que obtenga la puntuación más alta, empieza.



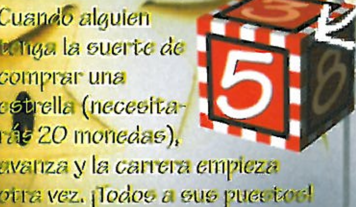
3. Desplázate por el tablero mediante el dado. Intenta conseguir una estrella cada vez.





4. Rings de batalla, atajos, barreras, portales de Boo, juegos de azar, tiendas de ítems, bancos, Bowser... ¡Aquí hay de todo!







5. Cuando alguien tenga la suerte de comprar una estrella (necesitarás 20 monedas), avanza y la carrera empieza otra vez. ¡Todos a sus puestos!



6. Una vez acabado un turno, hay un mini juego automático, donde todos tienen la oportunidad de ganar algunas monedas.





7. Tras un número predeterminado de turnos, se contabilizan las puntuaciones, y se anuncia el ganador, en función de las estrellas y las monedas recogidas.





8. Después, cómo no, hay más mini juegos, donde podéis gastar todas las monedas acumuladas. Échale un vistazo a los objetos disponibles.

¡GRUMETE, VIRA EL TIMÓN A LA PÁGINA SIGUIENTE! HAY DECENAS DE MINI JUEGOS A LA VISTA...

"JUGADO CON AMIGOS, DESPIERTA LOS PEORES INSTINTOS COMPETITIVOS."

¡QUÉ ALGARABÍA!

Aunque puedes jugar contra tres personajes controlados por la CPU y disfrutar así de los mini juegos, las secciones del tablero pueden llegar a ser un latazo cuando el ordenador se enfrasca en interminables alardes de inteligencia táctica y batallas contra sí mismo, dejándote a ti como mero espectador. No, para pasarlo realmente bien, necesitarás tres amigos, cuatro mandos, unas horas libres, cuatro asientos cómodos y la veta competitiva de *Mario Party 1*. ¿Que no tienes amigos? Hazte con el juego y los mandos y verás cómo aparecen hasta de debajo de la alfombra.



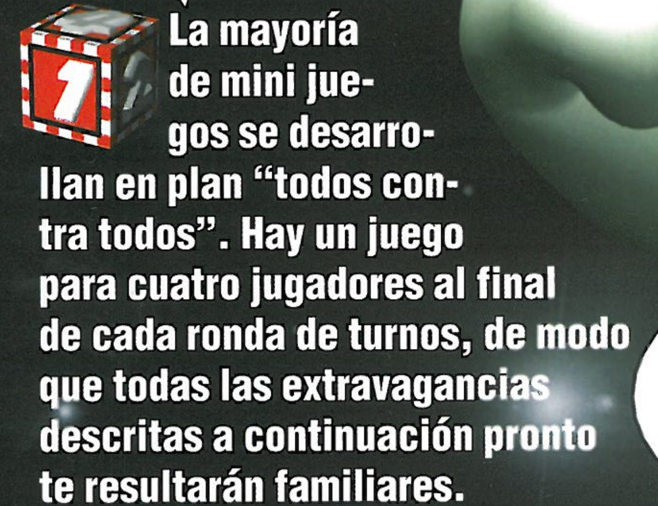




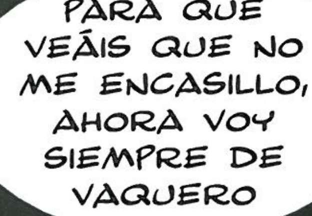
¡AL ABORDAJE!

LOS MINI JUEGOS

MINI JUEGOS PARA CUATRO JUGADORES



La mayoría de mini juegos se desarrollan en plan "todos contra todos". Hay un juego para cuatro jugadores al final de cada ronda de turnos, de modo que todas las extravagancias descritas a continuación pronto te resultarán familiares.



ISLOTES SOBRE LAVA



Un grupo de baldosas inestables en un mar de lava. Empuja fuera a tus rivales o aplástalos con un golpe de trasero estándar.

PUNTUACIÓN:

SESIÓN DE TANQUES



Una copia de *Mario Kart*, pero con tanques que disparan proyectiles. Aunque no es muy frenético que digamos, puedes elegir entre disparar a ras de suelo o por elevación.

PUNTUACIÓN:

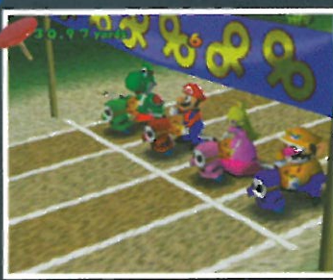
TOAD A LA VISTA



Destapa el Toad oculto embistiendo los bloques giratorios y completa tu columna antes que tus rivales. Si aparece otra cosa, te caerá en la cocorota.

PUNTUACIÓN:

MARATÓN MECHA



Aporrea los botones para impulsar a tu mecha (en realidad son Shy Guys voladores). Gana el que vuele más distancia. Un buen juego para hacer apuestas.

PUNTUACIÓN:

ENTIERRA EL TÓTEM



Hunde tu poste a golpes de pompis antes que nadie. Se trata de imprimir un ritmo adecuado a los 'culazos'. Te quedarán las posaderas llenas de cardenales.

PUNTUACIÓN:

OJO DE BUEN CUBERO



Cuenta un grupo de setas o bombas móviles. Gana quien, acabado el tiempo, haya hecho el recuento más preciso. Las bombas complican la tarea.

PUNTUACIÓN:

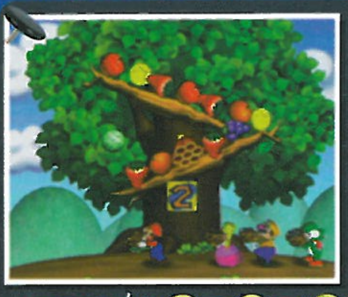
ESTO SE HUNDE



Tu barco está en apuros. Tendrás que ascender por el mástil para salvar el pellejo. Aporrea los botones, esquivando las tablas de los lados y los peces que te atraen hacia el agua.

PUNTUACIÓN:

PANAL LETAL



Tienes que alcanzar por turnos uno o dos ítems del árbol. Frutas y monedas son Cosas Buenas, pero si agarras el panal por accidente, estás perdido.

PUNTUACIÓN:

FRENESÍ SUBMARINO



¡JUEGO EXTRA!

Zambúllete para agarrar monedas, compitiendo con otros tres submarinistas. ¡Cuidado con las minas!

PUNTUACIÓN:

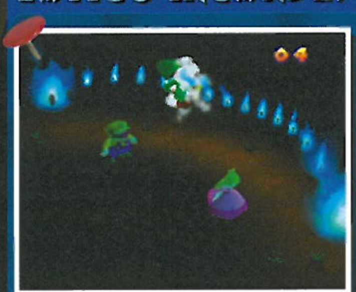
LLUVIA DE BOMBAS



Esquiva un bombardeo en una isla tambaleante. Gana el último jugador que se mantenga en tierra firme. Pero ojo con la bomba final: ¡es enorme!

PUNTUACIÓN:

LÁTIGO INCANDESCENTE



Salta sobre una hilera de llamas que cambia bruscamente de velocidad. Gana el último en acabar con el trasero achicharrado.

PUNTUACIÓN:

CORCELES RECAUCHUTADOS



Nuestro favorito. Vais montados en pelotas de playa gigantes, intentando echar a los otros de la plataforma. Una idea simple pero terriblemente divertida.

PUNTUACIÓN:

LA SOMBRA DE CHOMP



Acércate a Chomp por detrás y luego aléjate sigilosamente. Te puedes ocultar tras tu barril, pero cuanto más rápido te muevas, más tiempo tardarás en esconderte . Si te ve, estás descalificado.

PUNTUACIÓN:

PLATAFORMAS PELIGROSAS



Emociones de la vieja escuela. Corre por plataformas flotantes, superando rodillos, obstáculos y rivales. Es una carrera, pero equivócate en un salto y estás listo.

PUNTUACIÓN:

ADIVINA QUIÉN SOY



Al correr por el tablero, lo inclinas y mueves una bola que va revelando retazos de una imagen.

PUNTUACIÓN:

LA NOTA FLOTANTE



Los controles invertidos complican la tarea de agarrar una nota que flota sobre un disco que gira y gira. Y claro, no eres el único que lo intenta.

PUNTUACIÓN:

SALVACIÓN HEXAGONAL



Baldosas que se sumergen en lava. Si estás sobre la que se hunde, *bye bye*. Por suerte, pequeños Toads te señalan cuál es la próxima en hacerlo.

PUNTUACIÓN:

LOCOS DEL SKATEBOARDING



Otra carrera. Aporrea los botones para impulsarte lejos del Boo. Salta los baches que jalonan la accidentada pista. Frenético y casi terrorífico.

PUNTUACIÓN:

MONTA LA IMAGEN



Salta sobre baldosas móviles para componer la imagen en el centro de la pantalla. Que no cunda el pánico: es fácil si mantienes la calma.

PUNTUACIÓN:

CURVAS IMPOSIBLES



Scalextrix puro y duro. Pulsa arriba para acelerar, pero vigila la velocidad en las curvas o saldrás despedido. Es bastante difícil.

PUNTUACIÓN:

SHY GUY DICE



Una especie de Simon con banderas de colores. Alza la misma que el Shy Guy. Más difícil de lo que parece, sobre todo cuando el tipo intenta despistar.

PUNTUACIÓN:

MINI JUEGOS PARA CUATRO JUGADORES

Es hora de cooperar. Elige a un amigo (de carne y hueso o controlado por la CPU) y unid vuestras fuerzas contra otra pareja. Eso sí, no te encariñes demasiado con tu aliado, porque pronto volveréis a ser enemigos...

¡JUGAD LIMPIO! ¡DEJAD DE DAROS PISOTONES Y PELLIZCOS!

LA BANDA DE TOAD



Juega con la banda de flores de Toad. Pulsa los botones apropiados mientras la barra pasa sobre el pentagrama. Pierde el equipo que afine menos.

PUNTUACIÓN:

ÍDOLOS DEL AIRE



Un jugador esquiva diversos obstáculos aéreos mientras el otro propulsa el avión en una trepidante carrera dos contra dos.

PUNTUACIÓN:

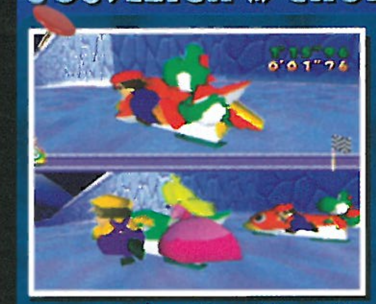
HOCKEY DE CARTÓN PIEDRA



Es, en esencia, un futbolín animado. Te desplazas arriba y abajo por una línea recta, intentando colocar la ficha roja en la meta del equipo rival. Muy divertido.

PUNTUACIÓN:

BOBSLEIGH A CHORRO



Aporrea los botones para impulsar tu bobsleigh e inclínate para girar. No tengas escrúpulos en empujar al rival.

PUNTUACIÓN:

FÁBRICA DE PASTELES



Un jugador saca los pasteles de la cinta transportadora y el otro los adorna con las fresas caedizas. Hacedlo en el orden equivocado y estropearéis el pastel. Ganan los que adornen más pasteles.

PUNTUACIÓN:

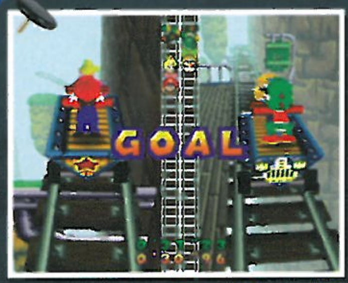
MÁS MADERA



Golpead A y B al unísono para mover vuestra sierra. El primer equipo que sierre el tronco gana este –algo aburrido- juego.

PUNTUACIÓN:

VAGONETA PIZPIRETA



Propulsa la vagoneta pulsando alternativamente los botones, e inclina el stick para girar. Combinación de velocidad endiablada y prueba de equilibrio.

PUNTUACIÓN:

TÍRATE UN TORPEDO



Uno pilota el submarino biplaza, el otro controla los misiles. ¿El objetivo? Acertar más blancos que la pareja rival. Lógico.

PUNTUACIÓN:

A TORTAZO LIMPIO



Propina puñetazos, patadas y 'culazos' a una estatua de Bowser hasta dejarla hecha añicos. Entrénate con el jarrón de la dinastía Ming de tu tía rica.

PUNTUACIÓN:

HELIO PARA BOWSER



Infla a Bowser pulsando A y B. Si esperas a que la bomba destelle, consigues más potencia. Gana el equipo que primero haga estallar a Bowser.

PUNTUACIÓN:

KART MAGNÉTICO

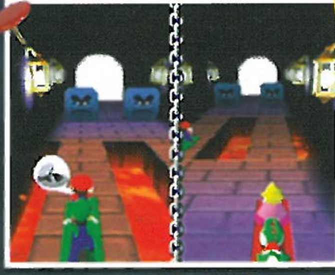


Tu coche funciona como un imán de monedas y cofres del tesoro. Coloca el botín en el montón del equipo.

PUNTUACIÓN:

MAREO EN LAS MAZMORRAS

SHHH... ES UN SECRETO



Ambos miembros de cada equipo deben girar y pulsar A y B en...

PUNTUACIÓN:



MINI JUEGOS UNO CONTRA TRES

Las cosas se ponen difíciles cuando tres jugadores se ensañan con uno solo (¡pobre desgraciado!). ¡Cuidado! El solitario no es siempre la víctima: a veces la traición prospera entre los tres amigos. ¿O deberíamos decir ex-amigos?

SIGUE EL RITMO



Este subjuego no vale un pimiento. Uno de los personajes ejecuta una breve danza y tú tienes que recordar un par de combinaciones para recrear el baile. Bastante penoso.

PUNTUACIÓN:



MICRO NAUFRAGIO



Un jugador está atrapado en una chalana y el resto le lanza bombas para hacerlo naufragar. Claramente emparentado con el sádico Archi-rival, descrito a continuación, aunque aquí el objetivo tiene más posibilidades.

PUNTUACIÓN:

¡Y TÚ QUÉ MIRAS!



Si te pillan mirando en la misma dirección que el jugador solitario cuando se detiene el cronómetro, has perdido. Es bastante simple, pero basta una miradita de soslayo para acabar descalificado.

PUNTUACIÓN:



ARCHI-RIVAL



Tres jugadores se convierten en objetivos planos, y el cuarto les dispara mientras éstos se desplazan patéticamente de lado a lado. Un mini juego muy cruel.

PUNTUACIÓN:

VIVIR RODANDO



Un jugador controla una gigantesco rodillo, decidiendo en qué sentido y a qué velocidad rueda. El resto corre sobre él, intentando no acabar electrocutado. ¡Huy!

PUNTUACIÓN:

SIN LUCES... ¡ACCIÓN!



Otro favorito de la redacción. Tres de vosotros tienen bombillas y el cuarto merodea en la oscuridad con un gigantesco martillo amarillo (adivina con qué intenciones).

PUNTUACIÓN:

ENTREGA URGENTE



Uno de los más divertidos. Sois pingüinos con vuestras cabezas. La idea es correr sobre una pista resbaladiza y azotada por el viento para entregar un pez. Uno va por su cuenta y el resto integra un equipo de relevos.

PUNTUACIÓN:

ARENAS MOVIDILLAS



Uno de vosotros lleva un disfraz de Bowser y está sentado en el centro de una piscina de arenas movedizas. Los otros recogen monedas e intentan no acabar absorbidos por el torbellino.

PUNTUACIÓN:

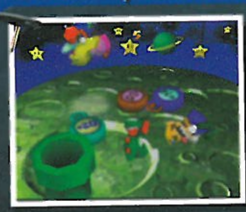
BOLOS SALTARINES



Uno de vosotros lanza un proyectil rojo por un camino de roca contra media docena de bolos. Los otros sois tres de esos bolos y saltáis estúpidamente intentando esquivar el boliche.

PUNTUACIÓN:

COMPLEJO CANGREJO



Igual que uno de esos tenderetes de grúa de las ferias, pero más difícil todavía. Si no estás manejando la grúa, te limitas a contemplar los intentos de tu rival para agarrarte y lanzarte a un vertedero. Un poco tonto.

PUNTUACIÓN:

ARCO IRIS TREPIDANTE



Compra todos los juegos de batalla y visita el parque de mini juegos para conseguir este juego de la complaciente planta piraña.

SHHH... ES UN SECRETO

PUNTUACIÓN:

¡SHHHH! ¡ES UN SECRETO!

Igual que cualquier otro juego *Mario, Party 2* está repleto de secretos. Prométeme que no se lo contarás a nadie y te revelaré unos cuantos...

BOWSER LAND



Cuando hayáis jugado los seis mundos, el perverso Bowser secuestrará al entrañable Toad y lo conducirá a Bowser Land, un tablero nuevo absolutamente fantástico. Complétalo para asistir a una emocionante batalla final.

MONTAÑA RUSA

Compra todos los mini juegos a Woody para destapar la montaña rusa en Minigame Land. Empiezas con tres vidas y cada vez que pierdes un mini juego, te restan una. Completa la montaña rusa y descubrirá aún más regalos secretos.



¡ESPABILAD!

¿Te aburre aguardar tu turno? Si pulsas L, podrás escuchar a tu personaje animando e increpando a tus compañeros.

TENSA ESPERA

MARIO PARTY ERA UN JUEGO INCREÍBLEMENTE DIVERTIDO, PERO SU SUCESOR PARECE TODAVÍA MEJOR. DE HECHO, PONDRÍAMOS LA MANO EN EL FUEGO (LA TUYA, CLARO).

POTENCIAL DE DISFRUTE



¡AQUÍ HAY TOMATE!



PRIMERAS IMPRESIONES

E3 2000: DE LUZ Y DE COLOR

Crónica de unos éxitos ya anunciados.

Entre comuniones, bodas y bautizos, el mes de mayo ha acogido una celebración muy especial para todos los amantes de los videojuegos.

Los Ángeles volvía a ser escenario del E3, el mayor salón videojueguil que existe. En él pudimos asistir a la presentación de los juegos para N64 que se avecinan, de los cuales se llevan la palma los de Rare y Nintendo por calidad y espectacularidad. Y, aunque ya conocíamos la mayoría de títulos, también hubo lugar para las sorpresas.

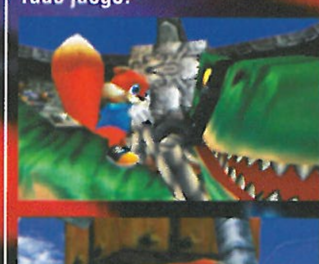


RARE

CONKER'S BAD FUR DAY

El juego estrella del E3. Esta ardillita, que empezó siendo un inocente animalito, se ha convertido en el más descarado, divertido y malhablado personaje de Nintendo. El resultado es un juego fantástico cargado de humor y momentos hilarantes recubiertos por una capa del mejor motor 3D, un gran entorno gráfico con efectos de luz a tiempo real y una asombrante animación facial de los personajes.

El mes que viene te daremos más detalles de nuestra experiencia con este descarado juego.





Chaqueta tejana, zapatillas de deporte... Está hecho un macarra.





Las reminiscencias a Mario Kart son claras.



MICKEY'S SPEEDWAY USA

Toda una sorpresa. Habíamos oído que Rare estaba trabajando en un juego con licencia Disney, pero no esperábamos toparnos con su presentación en el E3. Se trata de un juego de carreras al estilo de *Mario Kart* con una aventura Disney de fondo. El título no sorprendió mucho, pero el rato que pudimos probarlo fue muy divertido.

BANJO-TOOIE

Tal y como puedes comprobar en la preview de la página 24, el aspecto de este juego mejora a medida que avanza su desarrollo. Por lo que pudimos ver en el E3, la familia Kong debería echarse a temblar, porque Banjo y Kazooie vienen pisando muy fuerte.

DINOSAUR PLANET

Un vídeo de presentación bastó para encandilarnos a todos. El nuevo juego de Rare conquistará todos los corazones nintenderos. Más detalles en la próxima página.

AQUÍ HAY SITIO PARA TODOS

Nintendo y Rare no fueron los únicos que acapararon nuestra atención en nuestra visita al E3. La variedad y la calidad fue, precisamente, lo que no faltó en esta edición.

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE — AVENTURAS

El intrépido arqueólogo podría ser la contrapartida a Lara Croft y sus aventuras en PSX. De momento, el juego es muy atractivo.

RESIDENT EVIL ZERO — AVENTURAS



No hubo demasiadas sorpresas al respecto. Sigue siendo una mejora de *RE2*, pero con el espíritu de la anterior entrega.

TUROK 3 — AVENTURAS



Acclaim no ha acabado con todos los fallos de la saga, pero sí que la ha mejorado mucho. Si sigue así, será algo genial.

F1 RACING CHAMPIONSHIP — CARRERAS



Un simulador muy serio que nos mantuvo enganchados al volante un rato largo de nuestra visita.

SAN FRANCISCO RUSH 2049 — CARRERAS



Tercera entrega de la serie Rush. Las pistas han ganado en espectacularidad y se han mejorado los efectos. Buena reforma.



ESTE MES, HEMOS REUNIDO A TODOS LOS PERSONAJES DE NINTENDO

¿Habías pensado alguna vez que tendrías la posibilidad de pasar de Mario a Pikachu o de Donkey a Juno en tan solo un abrir y cerrar de página? Pues ya es posible, porque en nuestra enciclopedia de trucos hemos reunido a todos y cada uno de tus personajes favoritos de N64, los hemos puesto firmes y les hemos sonsacado sus secretos de alcoba. Bueno, de alcoba quizá no, pero sí los que harán que no se te resistan nunca más. Están todos.



NINTENDO



Si estas capturas no te impresionan, es que por tu cuerpo no corre sangre ni...

ETERNAL DARKNESS

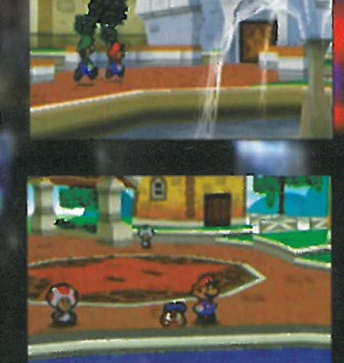
Apúntate bien este nombre porque vas a oír hablar de él más que de *Gran Hermano*. Desaparecido en combate desde el E3 del 99, *Eternal Darkness* ha vuelto y ha convencido a todos. Podríamos estar ante el juego capaz de plantar cara a *Zelda*. Y no es ninguna exageración. Con una mecánica de juego similar a la de *Resident Evil* (aunque totalmente en 3D), esta aventura te pasea por escenarios reales de la historia de la humanidad y aporta fantásticos elementos de jugabilidad que dan un giro a todos los juegos de este tipo que conocías hasta ahora.

El mes que viene, seguiremos indagando en él.

PAPER MARIO

Cambio de nombre para *Super Mario Adventure*, pero no de contenido. El esperado RPG de Mario sigue en desarrollo. Los escenarios en 3D en combinación con personajes 2D totalmente planos es algo chocante pero, cuando lo probamos, nos acostumbramos enseguida.

Éste podría ser para Mario el "papel" de su vida (chiste fácil).



Su aspecto es encantador.

POKéMON

Puzzle League: Nintendo aprovechó el E3 para presentar un nuevo juego de Pokémon basado en puzzles al estilo *Tetris* en sus versiones para N64 y GB. La cantidad de material que pudimos ver no fue mucha, pero sí suficiente para comprobar que no estamos ante ningún juego Pokémon nuevo, sino ante un clásico con revestimiento de monstruo.





Capturas en exclusiva del nuevo juego Pokémon.



¡Sopla! ¡Qué contento está Pikachu con su trompeta!

Hey You Pikachu: Seguramente habrás oído hablar de él. Se trata de una especie de mascota virtual para N64 con forma de Pikachu a la que debes cuidar y mantener mediante un micro especial que se acopla a tu mando de control. Un encanto que en el E3 pudimos ver en su versión inglesa. Esperemos que Nintendo la traduzca para nosotros.

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

La bola rosa también tuvo su espacio en el stand de Nintendo y pudimos jugar con ella y su aventura en 2D al estilo de *Yoshi's Story*. Tal y como te habíamos adelantado en nuestras previews, lo mejor es la capacidad de Kirby para absorber poderes, mezclarlos y reutilizarlos, así como su potencial para transformarse.



MARIO TENNIS

Una agradable sorpresa. Nintendo se ha sacado de la manga este divertido juego de deportes (especialmente en el modo multijugador). Unas páginas más adelante tienes una preview.



BOMBERMAN. THE 2ND ATTACK

HÉROES

Se confirma el retorno de Bomberman a la diversión clásica que lo hizo famoso. Una grata noticia.

MEGA MAN 64

HÉROES



Capcom prepara una versión del *Mega Man Legends* para Play al que se han incorporado mejoras gráficas y en el control.

SCOOBY DOO

HÉROES

Gráciles movimientos, aunque gráficos maluchos fueron las impresiones que nos causó la precoz demo del juego.

FIGHTER DESTINY 2

DEPORTIVOS



El retorno del (practicamente) único *beat 'em up* para nuestra consola. Destaca la variedad de modos que se han incluido.

POLARIS SNOCROSS

DEPORTIVOS





Carreras de motos sobre nieve fruto de un cruce entre *Wave Race* y *1080º Snowboarding*.

WWF NO MERCY

DEPORTIVOS



THQ vuelve al wrestling con la secuela de su *WWF 2000*. Esta actualización amplía la oferta de opciones de la anterior entrega.

CADA VEZ SABEMOS MÁS

REVELAMOS DETALLES ÍNTIMOS DE LA GAME BOY ADVANCE

Una demo de *Yoshi's Story* causa furor en la conferencia GBA.

Te traemos noticias fresquísimas acerca del proyecto de bolsillo más esperado desde la invención del mechero.

El abril pasado tuvo lugar en Seattle (EE. UU.) la "Conferencia para desarrolladores de GBA". En ella se confirmó el rumor de que los desarrolladores norteamericanos ya tienen en su poder los kits de desarrollo para GBA y están trabajando en la creación de juegos para la consola de bolsillo de 32 bits.

Aún mejor, las reacciones de los desarrolladores en la conferencia fueron muy prometedoras. La GBA será capaz de generar gráficos mejores que los de SNES y podrá crear imágenes en alta velocidad, mayor número de sprites y entornos similares a los de 3D. En la conferencia también se anunció que, aunque la GBA no tendrá opción de enlace vía infrarrojos, sí podrá soportar un cable Link para cuatro jugadores similar al de la GB actual. Tras ver la demo de *Yoshi's Story* en la conferencia, la reacción unánime fue de asombro, lipotimia y amago de infarto.

¿Cuándo podremos ver esta maravilla? Lamentablemente, la fecha de lanzamiento de la GBA no se producirá, en nuestro país, hasta el 2001, debido a la escasez de componentes LCD necesarios para la pantalla de la GBA.

Además, la GBC está funcionando muy bien, y eso aconseja prudencia a Nintendo.

SIN CUENTOS CHINOS

Dejando a un lado toda la jerga técnica y las complicadas especificaciones que suenan a cuento chino, lo más destacable de la conferencia fue la confirmación de la forma de la Game Boy Advance y de su potencia, así como el anuncio del tamaño de su pantalla. Aquí los tienes:

FORMATO
La consola tendrá la pantalla en el centro y los controles (incluyendo cuatro botones, lo que sugiere dos botones de apoyo) dispuestos a ambos lados. La GB pierde su formato vertical clásico.

POTENCIA
La capacidad de la GBA quedó demostrada con la demo de *Yoshi's Story*. El juego es en 2D, pero está por encima de la capacidad de la SNES.

PANTALLA
Medirá 40,8mm x 61,2mm, tal y como muestra el boceto que tienes aquí al lado.

61,2mm

40,8mm

TAMAÑO REAL DE LA PANTALLA



Ésta es la pinta que tendría *Yoshi's Story* en la pantalla de la GBA, ya que, según los asistentes, el parecido con el original era increíble. Estamos impacientes por echarle un vistazo.

ESPECIFICACIONES:

CPU: MEMORIA DE 32 BITS RISC DISEÑADA POR ARM
PANTALLA: CRISTAL LÍQUIDO EN COLOR
TAMAÑO DE LA PANTALLA: 40,8mm x 61,2mm
RESOLUCIÓN: 240 x 160 píxeles
COLORES REPRODUCIBLES SIMULTÁNEAMENTE: MÁS DE 500
MEDIDAS: APROXIMADAMENTE, 80mm DE ALTO, 135mm DE LARGO Y 25mm DE GROSOR
PESO: APROXIMADAMENTE, 140g
ALIMENTACIÓN: 2 PILAS ALCALINAS
DURACIÓN PILAS: 20 HORAS DE JUEGO CONTINUO
LANZAMIENTO: AGOSTO DE 2000 EN JAPÓN, 2001 EN ESPAÑA
PRECIO APROXIMADO: SIN DETERMINAR

NO TE QUEDES SIN TU MANDO

¿Tienes *Donkey Kong 64*? ¿Has cambiado tu Expansion Pak de sobra por un mando de control? Si no es así, apresúrate, porque la promoción Operación Cambio de Nintendo dejará de estar vigente el 1 de julio de 2000.

LOS MÁS VENDIDOS

¡ÉSTOS SON LOS QUE MÁS OS GUSTAN!



N64

1. POKEMON STADIUM + TRANSFER PAK
2. INTER. SUPERSTAR SOCCER '98
3. INTER. SUPERSTAR SOCCER 64
4. DONKEY KONG 64 + EXPANSION PAK
5. RE-VOLT
6. RIDGE RACER 64
7. ZELDA: OCARINA OF TIME
8. JET FORCE GEMINI
9. SUPER SMASH BROS.
10. TUROK: RAGE WARS





GAME BOY

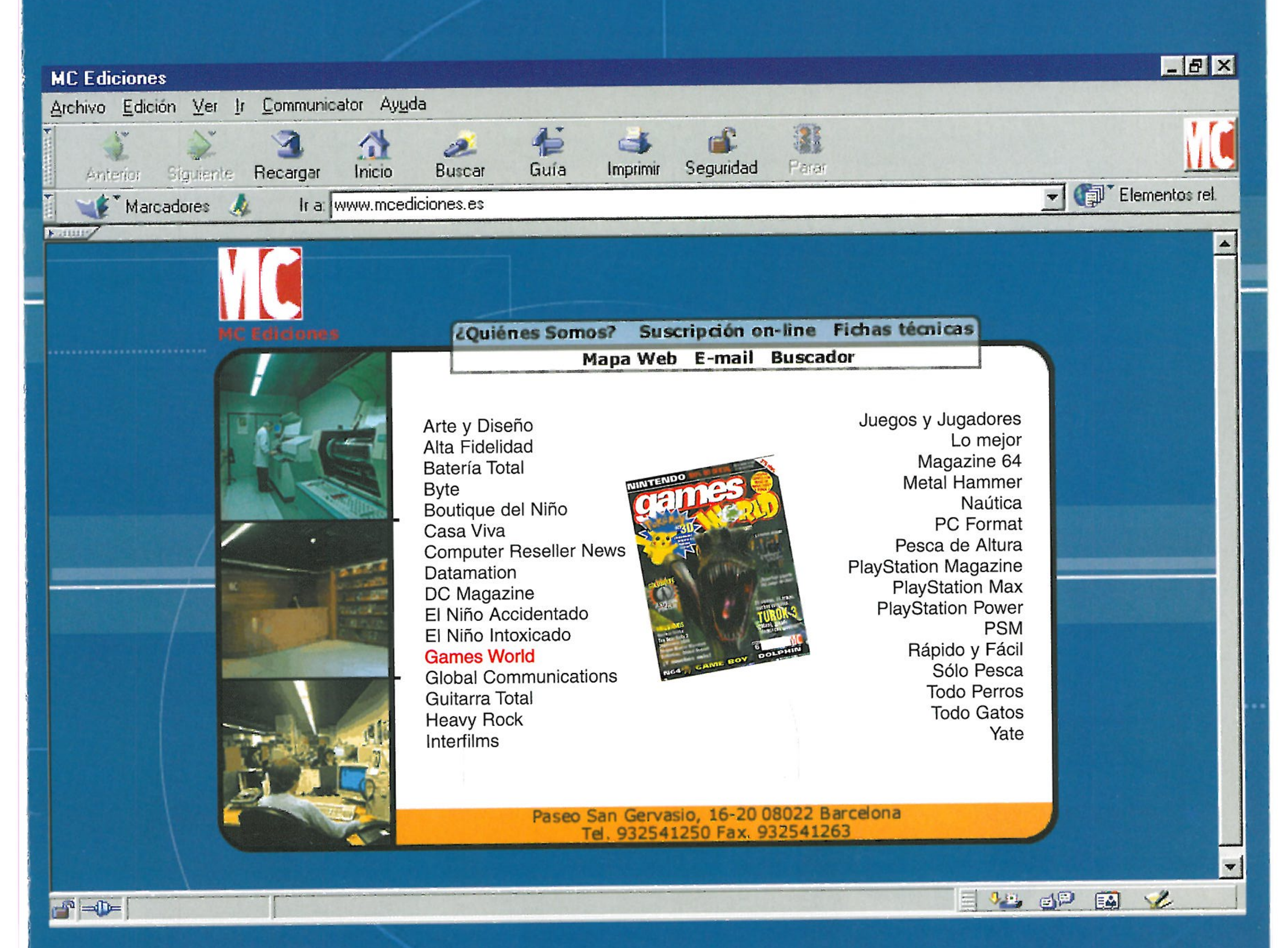
1. POKEMON ROJO
2. POKEMON AZUL
3. WARIOLAND 3
4. SUPER MARIO BROS. DELUXE
5. TOY STORY 2
6. METAL GEAR SOLID
7. RAYMAN
8. TARZAN
9. RUGRATS VIAJEROS DEL TIEMPO
10. GAME & WATCH GALLERY 3



Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Conecta con la nueva dimensión de MC Ediciones

Más de 30 publicaciones especializadas totalmente a tu servicio!



www.mcediciones.es

TU PORTAL AL FUTURO!

¿PODRÁ SUPERAR A *GOLDENEYE* Y *PERFECT DARK*?

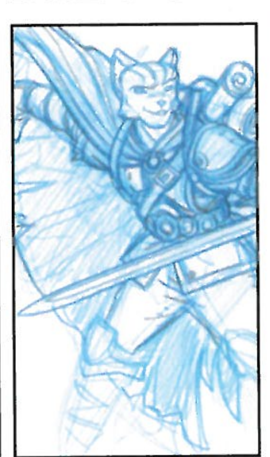


Los protagonistas se enfrentarán en su intento de salvar a Dinosaur, a un montón de monstruos.



DINOSAUR PLANET

MÁS DETALLES ACERCA DEL NUEVO JUEGO DE RARE



¡Hemos visto el vídeo de presentación del nuevo juego de Rare!

En el E3, que tuvo lugar el mes pasado y del cual tienes más detalles en las páginas anteriores, asistimos a la proyección del vídeo de presentación de *Dinosaur Planet*, el nuevo juego de Rare. En él confirmamos nuestras sospechas sobre los protagonistas, dos héroes (Sabre y Krystal) que abandonan su tierra natal, el planeta Animus, para viajar al planeta Dinosaur. Una amenaza se cierne sobre el universo, y los héroes deben explorar, luchar y resolver puzzles para hacerse con la victoria.

Los protagonistas, como te adelantábamos el mes pasado, estarán acompañados de dos pequeños dinosaurios (Tricky and Kyte), fundamentales para avanzar en las misiones. El juego contará con animaciones en 3D, cambios entre el día y la noche, condiciones climatológicas, una amplia animación facial de los personajes y efectos de sonido y diálogo geniales.

Mantente atento a nuestras páginas y pronto tendrás más noticias acerca de este juego del tamaño de un dinosaurio.

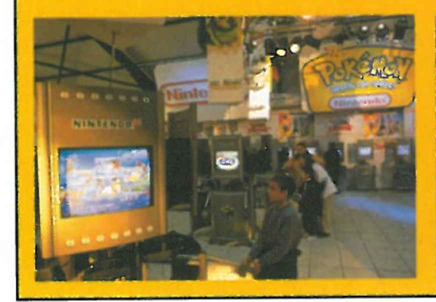
SÓLO PUEDEN QUEDAR TRES

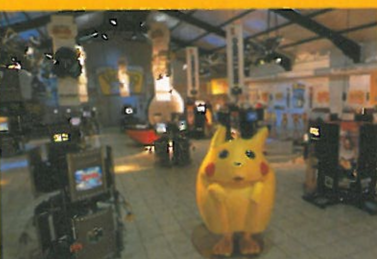
PRIMER CAMPEONATO ESPAÑOL DE POKéMON STADIUM

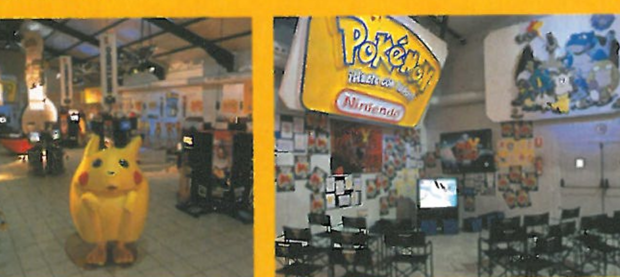
Tendrá lugar dentro de la exposición *Mundo Pokémon* 2000, en Madrid.

Durante este verano y hasta el 30 de septiembre permanecerá abierta, en el parque de atracciones de Madrid, la exposición *Mundo Pokémon 2000*, la cual acogerá, en un espacio de 900 m^2, toda una variada oferta de elementos y eventos relacionados con Pokémon.

Uno de los más atractivos consiste en la celebración del *I Campeonato Español Pokémon Stadium*, que se disputará del 1 al 25 de junio. En él podrá participar cualquier poseedor de un cartucho *Rojo* o *Azul* de GB, pues sólo se permitirá competir con Pokémon propios que serán transferidos, mediante el Transfer Pak, a la N64. Se establecerán tres categorías dependiendo de los niveles de los Pokémon (Mini Copa, Poké Copa y Super Copa) y, de cada una, saldrán tres campeones que se enfrentarán, a principios de septiembre, a entrenadores de países como Francia, Alemania o Inglaterra. Se trata, sin duda, de una oportunidad única para demostrar hasta dónde llegan tus conocimientos y tu experiencia como entrenador de Pokémon.







NUEVAS IMÁGENES DE *EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE*

TE MOSTRAMOS LAS ARMAS

Tal y como puedes ver en estas imágenes del nuevo *shooter* de EA *El Mundo Nunca es Suficiente*, Q no ha ahorrado esfuerzos y ha creado un arsenal de primera:



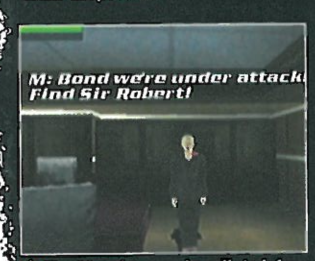
El reloj-láser es muy útil para ataques discretos. Y para saber la hora.



No es tan sigilosa, pero esta escopeta logra lo que se propone.



Una muestra de la acción del modo cooperativo.



M, al igual que en la peli, te informa de tus misiones.



El detalle de los casquillos de bala está muy bien, ¿verdad?



¡QUÉ GUASÓN! YO TAMPOCO ENTIENDO A LOS HUMANOS Y NO VOY QUEJÁNDOME POR AHÍ.

¡Juegos en desarrollo para Dolphin!

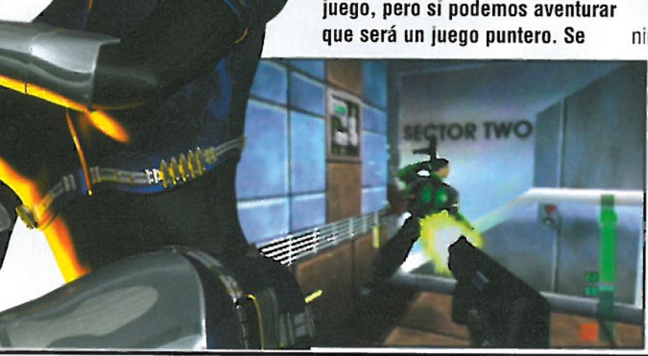
A pesar de que la consola de Nintendo no aparecerá hasta el 2001, los desarrolladores siguen trabajando duro en juegos para la consola, mostrando su apoyo. Para probártelo, te presentamos una lista de desarrolladores que ya está manos a la obra:

RAREWARE	✓	TITUS	✓
SAFFIRE	✓	UBI SOFT	✓
ACCLAIM	✓	LEFT FIELD	✓
KONAMI	✓	NST	✓
EIDOS	✓	INFOGRAMES	✓
3DO	✓	FACTOR 5	✓
ELECTRONIC ARTS	✓	RETRO	✓
CLIMAX	✓	STUDIOSIT	✓

Como puedes ver, la mayoría de ellos son expertos en el tema de los videojuegos y tienen en sus espaldas algunos de los títulos más importantes de N64. El panorama no podía pintar mejor.

¡Joanna Dark se apunta a la Dolphin!

¡Así es! Rare está trabajando en la secuela de *Perfect Dark*. ¡Y será nada menos que para Dolphin!



Aún es pronto para saber qué podemos esperar de la secuela de este increíble juego, pero sí podemos aventurar que será un juego puntero. Se tratará de un *shooter* en primera persona futurista repleto de armas y puzzles.

Rare es, hoy por hoy y sin ninguna duda, una de las mejores compañías desarrolladoras del mundo. Si han creado juegos increíbles para la N64 (siempre lo hacen), imagínate lo que podrán hacer cuando se pongan a trabajar con el tremendo poder de una consola como la Dolphin. Nos entran sudores fríos...

EL DESARROLLO DE LOS PADS DE LA DOLPHIN INQUIETA A SEGA

La competencia espera con recelo

Con el lanzamiento de la N64, Nintendo creó un pad con un diseño revolucionario que ha encandilado a todos sus usuarios. Según rumores recientes acerca de la Dolphin, Nintendo podría dar un paso más con su nuevo pad.

Greg Thomas, de Sega, difundió estos rumores en una entrevista reciente en la que dijo: "No me preocupa cuántos polígonos pueda mover la X-Box -la consola de próxima generación de Microsoft. Se trata de ver quién puede ofrecer la mejor experiencia en jugabilidad. La X-Box o la PlayStation 2 no me inquietan, porque creo que podemos crear juegos mejores. Ninguna permitirá partidas en red excepto la nuestra. Lo que realmente me tiene preocupado son los mandos de la Dolphin (de los cuales se rumorea que incorporarán micros y conexiones para cascos), porque son un indicio de que hay gente que piensa en algo diferente." Si estas declaraciones no provocan en ti el más mínimo regocijo, nada lo hará.





DOLPHIN SE LANZA A LA CARRETERA

Un juego de coches está en desarrollo

Climax, uno de los desarrolladores que ha confirmado su trabajo para Dolphin, ha anunciado su primer título, un juego de carreras llamado *Stunt Driver*.

Stunt Driver te permitirá recorrer pistas con diseños alocados que se alzan del suelo mediante vigas. Espera encontrar saltos, curvas verticales, *looping* y animaciones de los escenarios, como las rampas hidráulicas y puertas oscilantes. Además de incluir una amplia variedad de vehículos, podrás crear tus propias pistas en el editor de circuitos. Podrás cambiar tramos de los circuitos y añadirles chicanes, tirabuzones y *looping*, según te dicte tu aventurero corazón.

¡Mario, qué actorazo!

El fontanero aparece en un anuncio americano.

Una campaña publicitaria de leche que se emite en EE.UU. ha seleccionado a Mario como el prota de su nuevo anuncio. En él se puede ver al fontanero saliendo de la pantalla yendo en busca de un trago de leche mientras los niños que juegan están despistados.

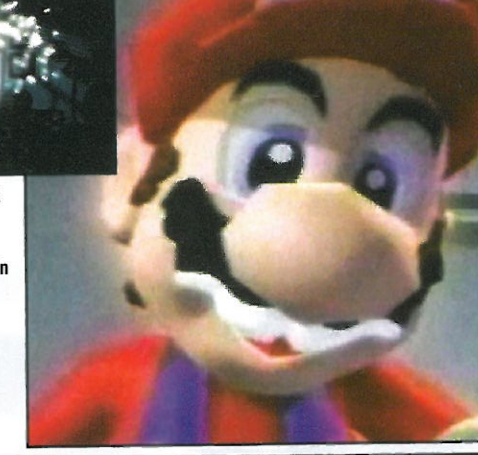
La animación de la estrella de Nintendo es de primera y podría ser un indicio del aspecto que tendrá en la Dolphin.

¿EN SERIO?

Bueno, sólo es una suposición, pero este genial anuncio podría servir de inspiración a Miyamoto a la hora de crear su juego para Dolphin. Te mantendremos informado.



Aunque no será tan realista, nos gustaría que el juego para Dolphin se pareciese en algo.



Mario anima a la gente a tomar leche en este anuncio.





Este par de muchachitos miran atónitos su pantalla ajenos a las intenciones de Mario.



¡Queremos ver a Mario en nuestros televisores, no en nuestras neveras!

CUALQUIER DÍA, ME CUELO EN VUESTRA NEVERA A BUSCAR UN POCO DE LECHE



Este muchacho es capaz de robar cualquier cosa.



El mejor momento para el crimen es la noche.



¡Alto, policía!

Prepárate para convertirte en un delincuente.

Aquí tienes nuevas noticias acerca de *Picassio*, el juego de Dolphin con el que podrás adentrarte en museos y hacerte con valiosos cuadros como parte de un elaborado plan.

HERRAMIENTAS DE PRIMERA

En tu búsqueda del botín contarás con un buen surtido de herramientas de alta tecnología, incluyendo gas aturdidor, trampas, micro cámaras y un holograma de sombras.

Tu vida fuera de la ley no será fácil y, como en cualquier trabajo, tendrás tu propia competencia, que se traduce en ladrones rivales dispuestos a hacerse con las obras de arte antes que tú.

DESARMADO

El holograma es para *Picassio* algo así como el rifle francotirador para *GoldenEye*. Es decir, lo mejor que has visto. Colócalo cerca del lugar en el que hayan guardas patrullando y proyectará una sombra holográfica que los atraerá, dejándote vía libre para acceder a los cuadros que quieres robar.

Como no puedes matar a los guardas, cada misión se convierte en una desesperada carrera contra el tiempo, intentando llenarte los bolsillos y huir antes de que ellos lleguen y puedan verte.

P.D.

NINGUNA PREGUNTA SIN RESPUESTA

¿INCORPORARÁ ALGÚN JUEGO PARA DOLPHIN EL MAPEADO DE CARAS QUE FUE DESCARTADO DE *PERFECT DARK*?
Adrián Tellero, Bilbao

Según unas declaraciones de Nintendo, la compañía decidió que "no era el momento adecuado" para incluir esta opción en el juego. Estamos convencidos de que Nintendo tiene planes para transferir datos entre la Dolphin y la Game Boy Advance en un futuro. Simplemente, esta opción no estará disponible en un juego en el que puedas matar a tu enemigo.

HE OÍDO QUE LA DOLPHIN USARÁ CD EN VEZ DE CARTUCHO. ¿POR QUÉ?
Sebastián Puerto, Valencia

Los cartuchos son geniales porque permiten acceder a la información que contienen de forma rápida y fácil. Lo malo es que son muy caros de producir y pueden contener una cantidad de datos del juego limitada. Dolphin incorporará un sistema de DVD, que puede almacenar hasta 600 Megabits de información (60 veces más que un cartucho normal de N64).

SI LA CONSOLA NO ESTÁ ACABADA, ¿CÓMO PUEDEN LOS DESARROLLADORES ESTAR TRABAJANDO EN JUEGOS PARA ELLA?
Andrés Fernández, Madrid

El procesador de la Dolphin (Gekko) es una adaptación de un procesador de PC, de forma que los diseñadores trabajan en los juegos de Dolphin usando PC muy potentes.

¡ESCRÍBENOS!

Cuéntanos cuál es el juego que te gustaría encontrar en la Dolphin. Si tienes pensado algún proyecto, escríbenos y envía tu propuesta a:

**Qué me gustaría encontrar en la Dolphin
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona**

¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXPLOSIVAS!

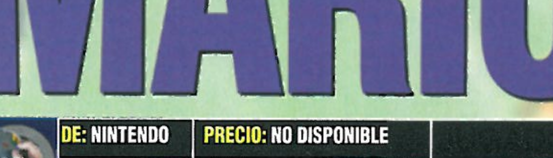
IMPACTO INMINENTE








MARIO TENNIS




DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE

DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

HISTORIA: Éste es el primer juego de tenis para N64 protagonizado por Mario, pero sus responsables (creadores de *Mario Golf*) harán que sea genial.



"¿DE QUÉ VA?"

De tenis, de eso va, pero ¡ojo! Se trata del partido del siglo: Mario y Luigi contra Wario y Waluigi. ¡Qué empiece la batalla!

PUNTO, SET Y PARTIDO PARA NINTENDO.

Mario y sus coleguillas no tienen límites y últimamente se están aficionando al tenis. Tras estas raquetas está Camelot, el equipo responsable del fantástico *Mario Golf*, lo que significa que este *Mario Tennis 64* va a ser muy especial.

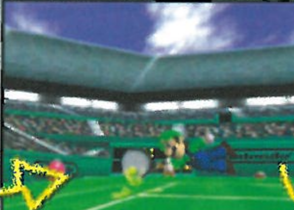
Empecemos por los gráficos: piensa en *Mario Golf* sobre una pista de tenis en lugar del *green*. Echa un vistazo a las capturas y una gran sonrisa se dibujará en tu cara...




Son ellos, con todo detalle y su particular sentido del humor.

BUENA PINTA

¡Sólo hay que ver a Toad sentado,



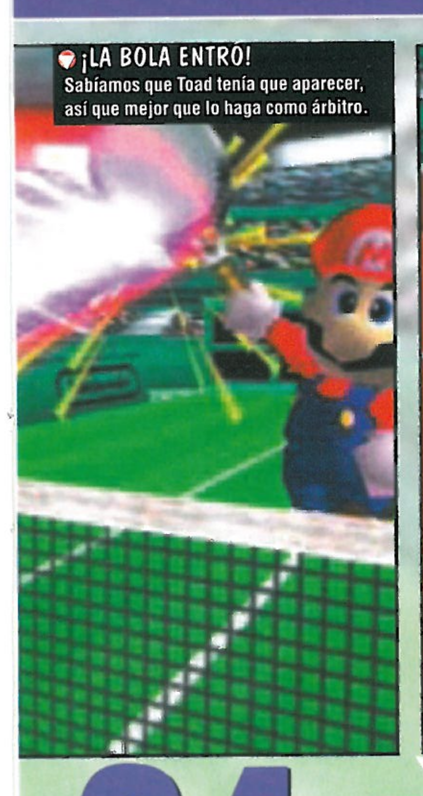


¡ACCIÓN A TOPE!
¡Vaya *drive* tan ajustado a la línea acaba de colocar Mario! ¡Qué genialidad!



GOLPES DUROS
Sube hasta la red y... ¡chúpate esa, feo!

¡LA BOLA ENTRÓ!
Sabíamos que Toad tenía que aparecer, así que mejor que lo haga como árbitro.



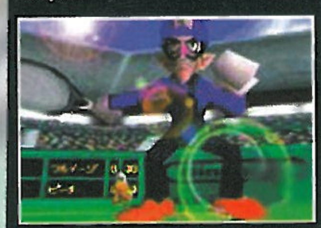
¡WALUIGI, COMO NO LE DES TE VOY A SOLTAR UN RAQUETAZO QUE TE VAS A ENTERAR!

¡MÍA, MÍA, MÍA! ¡SAL DE EN MEDIO, GORDINFLÓN!

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Por primera vez en la historia de los videojuegos, el hermano de Wario, Waluigi, hace su primera aparición en un juego. ¡Sí señor, ha nacido un nuevo personaje Nintendo! ¡Hurra!

POR QUÉ ES GUAI: De la misma manera que Wario es el lado oscuro de Mario, Waluigi es un "Luigi malvado" (parece ser que "Wa" es "malo" en japonés). Son de la misma edad, pero Waluigi está celoso de la fama de Luigi y, cómo no, ha venido para hacerle la vida imposible. Así que con Wario y Waluigi en el mismo cartucho, a los pobres fontaneros les espera una buena... ¡Así es mucho mejor!



¡Tiembla, flacucho! Sí, sí, tú, el de la camiseta verde.

64

tan digno él, en la silla del árbitro! Aunque los protagonistas resulten ser la pandilla de locos más disparatada de Nintendo, dicen por ahí que el juego es bastante realista, lo que nos recuerda a aquel sorprendente título de SNES, *Super Tennis*. Podemos confirmar que el enfoque del juego es el mismo que el de *Mario Golf* (¡genial!), así que, además de tenis normal, suponemos que se han incluido subjuegos, personajes ocultos y reforzadores varios. ¡Ah, y muchos diálogos ingeniosos! Todo un *ace*.

"¿QUÉ PASA?"

El color de la pista te dice sobre qué superficie estás jugando. Es muy importante, porque la pelota reacciona de manera diferente según el terreno.

HERMANITO PEQUEÑO

Tenemos una noticia que pondrá contentos a los aficionados a la portátil: se está trabajando en una versión de *Mario Tennis* para GBC. Como ocurrió con *Mario Golf*, podrán transferirse datos mediante el Transfer Pak de la N64. ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo? No pierdas detalle de las capturas mientras nosotros investigamos en busca de nueva información.



A GRANDES RASGOS

A CUATRO. ¡Imagínatelo! Dos contra dos, unos con los fontaneros bonachones y los otros encarnando a los hermanos malandrines.

EFECTOS ESPECIALES. Cuando juegas bien, te recompensan con algunos efectos. Por ejemplo, cuando logras un *ace*.

PERSONAJES CON CLASE. Los más populares personajes de Nintendo y... ¡la presentación de Waluigi!

COMPATIBLE CON LA GBC. Al igual que *Mario Golf*, podrás descargar datos a la N64 y es posible que también jugadores secretos.



Los buenos contra los malos. Todo un partidazo.

TENSA ESPERA

¡SE NOS HACE LA BOCA AGUA! TIENE TODOS LOS NÚMEROS PARA CONVERTIRSE EN UN PELOTAZO. Y HA NACIDO WALUIGI... UF, NO PODEMOS ESPERAR MÁS.

POTENCIAL DE DISFRUTE



EL ARCO HA VUELTO
Esa flecha clavada en el costado no debe hacer, precisamente, cosquillitas.

"¿QUÉ PASA?"
Observa cómo explota la cabeza de ese enemigo. Desde luego, éste no es un juego indicado para después de las comidas. Te lo podemos asegurar.

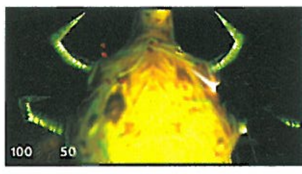
TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

LOS FIRESEED HAN VUELTO PARA LLEVARTE AL INFIERNO.

DE: ACCLAIM **PRECIO:** NO DISPONIBLE **JUGADORES:** 1-4
DISPONIBLE AGOSTO
HISTORIA Empezó siendo un cómic, pero ya vamos por la tercera entrega del famoso *shooter* para la N64... De momento, es el más sangriento.

Qué, ya no puedes esperar más a que salga el nuevo *Turok*? Te comprendemos mejor de lo que crees. Aquí tienes la última entrega del festival anual de tripas y sangre de los Fireseed. Como verás, no se trata de un juego para gente impresionable. Ten cuidado, quizá uno de esos monstruos asquerosos esté detrás de ti... Yo que tú tendría a mano ropa interior de repuesto.

Turok 3 contiene algunos de los malos más repugnantes y asquerosos que hayas visto jamás en una consola y, si te fijas bien en las imágenes, verás que no se trata sólo de los jefes. Todos los que pululan por el juego parecen engendros diabólicos salidos directamente de tus peores pesadillas. Un consejo: mejor no juegues a oscuras, ¿vale?





MONSTRUOS INFERNALES
Los monstruos de Turok 3 son muchos y muy variados, pero todos del mismo estilo.



¡Mira qué feo es este tipo! ¿O es una tipa?



El engendro éste tiene demasiadas patas. Machácale alguna.



No, no tenemos ni idea de lo que está ocurriendo aquí...

TENSA ESPERA

LA SAGA TUROK SIEMPRE HA SIDO DE NUESTRO AGRADO Y SÓLO ALGUNOS FALLOS TONTOS LE HAN BAJADO UN POCO EL LISTÓN. ESPEREMOS QUE CON ÉSTE NO OCURRA NADA ASÍ.

POTENCIAL DE DISFRUTE





ESTRECHO
En *RE-0* te verás obligado a luchar contra zombis en sitios muy estrechos.

RESIDENT

SAL CORRIENDO AHORA QUE PUEDES.

DE: CAPCOM **PRECIO:** NO DISPONIBLE **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE SIN DETERMINAR
HISTORIA La saga empezó su exitosa andadura en la PSX. Ahora, por primera vez, los usuarios de la N64 tienen su capítulo exclusivo.

Como si de un milagro se tratara, los de Capcom han decidido finalmente agraciar a la N64 con su propio y exclusivo capítulo de la saga *Resident Evil*. ¡Aleluya!

Desde que oímos que volveríamos a deambular por las calles machacando zombis, se nos hace la boca agua, como a ellos cuando ven humanos frescos. *Resident Evil Zero* está ya casi terminado y, por lo que se ve, promete de verdad. Una vez más la aventura tiene lugar en Racoon City, aunque en otro tiempo. Concretamente, antes de los dos juegos *RE*.



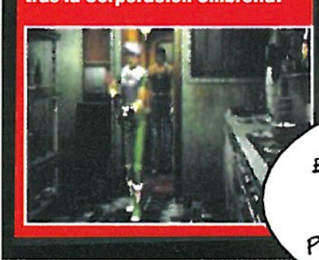
PRIMER VISTAZO

Rebecca Chambers, la novatilla del original, será tu guía a través de este festival de sangre. Tendrás que descubrir los secretos e intenciones de la Corporación Umbrella y restablecer la normalidad en la ciudad... sin morir en el intento.

Resident Evil Zero tendrá más personajes, será más difícil y contendrá más puzzles. Su diseñador, el señor Okamoto, ha prometido pulir algunas asperezas. O sea, que puede ser la mejor entrega de la saga. Arrodillémonos ante el gran Capcom...

GRANDES MOMENTOS

POR QUÉ ES GUAI: Los gráficos son de lo mejor que hemos visto. Los efectos fantasmagóricos que proporciona la luz y la atmósfera claustrofóbica no tienen comparación... Y el argumento pretende ser más apasionante que nunca, pues al fin descubrirás qué se esconde tras la Corporación Umbrella.



ESTOS ZOMBIS ESTÁN MÁS HAMBRIENTOS QUE NUNCA. LO SÉ POR EXPERIENCIA...



ESA PUERTA, ESA
El concursante ha ganado el premio "Muerte instantánea a manos de un zombi".





EVIL: ZERO



TENSA ESPERA

LOS DE CAPCOM LO HAN HECHO REALMENTE BIEN ESTA VEZ. TIENE UN ASPECTO INCREÍBLE Y PARECE QUE VA A SER UNO DE LOS MEJORES LANZAMIENTOS DEL AÑO.

POTENCIAL DE DISFRUTE



LA COMIDA DEL PERRO
Créenos, acabarás tirando todo lo que encuentres para detener al enemigo.

ARMY MEN: AIR COMBAT

TRAS LOS SOLDADITOS DE PLÁSTICO, LLEGAN LOS HELICÓPTEROS DE JUGUETE.



DE: 3DO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

HISTORIA La saga Army Men ha invadido todas las plataformas. En la N64, la primera aventura fue *Sarge's Heroes.*

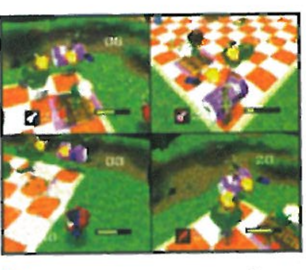
Los de 3DO nos invitan a tomar el control de unos helicópteros y cargarnos a las tropas enemigas en la siguiente entrega de esta fantástica franquicia de acción.

Army Men: Air Combat promete todas las explosiones de *Sarge´s Heroes*, sólo que esta vez vas a ir volando en helicóptero para resolver 16 misiones de órdago. Hasta ahora, *Army Men: AC* tiene un aspecto de lujo. Los de 3DO se han mantenido fieles a la jugabilidad *arcade* que ya nos aportó el original. Podrás recorrer zonas tan reales como la vida misma (el parque, la playa…) cargándote al personal con toda clase de absurdos proyectiles que van desde cerezas hasta ¿patas de pollo? También podrás participar en misiones multijugador, permitiéndote desahogarte si es que guardas algún rencor irracional contra estos soldaditos de plástico.

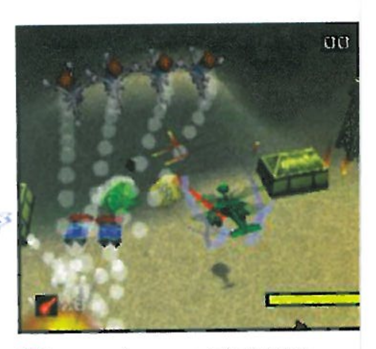


ACABA CON TODO
Tus batallas provocarán grandes destrucciones. Aunque, eso sí, siempre a pequeña escala.





Arny Men: AC presenta un modo multijugador. ¡Si parece Mario Party!



Como era de esperar, tu helicóptero tiene un buen arsenal.

TENSA ESPERA

NO TIENE MALA PINTA. PUEDE SER UNA INTERESANTE OFERTA SHOOTER ANTE LOS JUEGOS EN PRIMERA PERSONA.

POTENCIAL DE DISFRUTE



SIN PIEDAD
Como en el juego original, por donde pasa tu jeep ya no vuelve a crecer la hierba.

CANNON FODDER

VUELVE EL MINI EJÉRCITO EN BUSCA DE ACCIÓN, COMO EN LOS VIEJOS TIEMPOS.

DE: CODEMASTERS | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE: JULIO

Para aquellos de vosotros que todavía recordáis con cariño los días del Amiga y el Atari (los ordenadores personales de principios de los 80), éste es el tipo de noticia que os alegrará el día: ¡*Cannon Fodder* llega a la GBC!

Los de Sensible Software están poniendo al día el clásico juego de 16 bits. Todos los ingredientes del original estarán incluidos, además de algunas novedades increíbles.

Las tropas enemigas disponen ahora de IA y su aspecto es nuevo: francotiradores, morteros, puestos de ametralladora...

Lo más impresionante de todo es que Sensible Software no sólo ha conseguido que la pequeña GBC genere sonido y diálogos digitales, sino que también (agárrate fuerte) ¡escenas de vídeo! Sí, sí, has leído bien, no es un error de imprenta. A esto hay que sumar los 72 niveles del juego original, los jefes, montones de vehículos... ¡La lista es inacabable!

A este cartucho lo vamos a vigilar de cerca.



Tardarás un poquito en acostumbrarte a los controles, ya que son bastante complicados.

TENSA ESPERA

¡POR FAVOR, QUE LLEGUE YA! ES UNO DE NUESTROS JUEGOS FAVORITOS DE TODOS LOS TIEMPOS Y VERLO EN LA GBC SERÁ TODO UN PLACER.

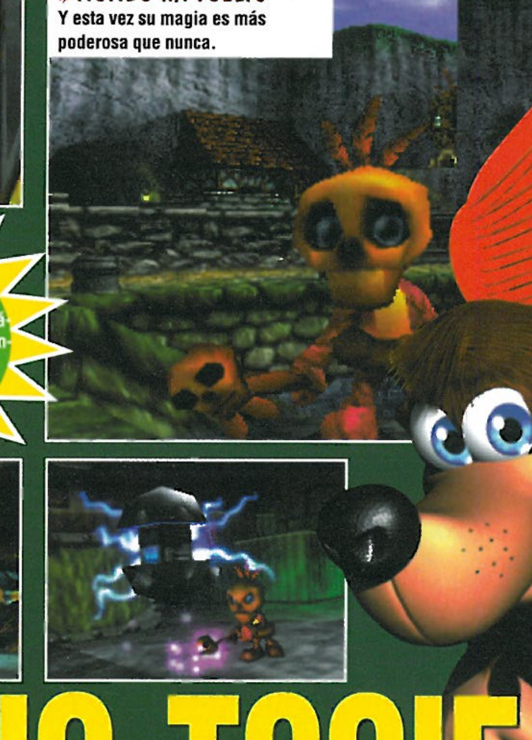


POTENCIAL DE DISFRUTE





¿QUÉ PASA?
El nuevo (y mejorado) motor de gráficos proporciona una mayor profundidad de campo, lo que se traduce en panorámicas más espectaculares y en niveles más amplios.



MUMBO HA VUELTO
Y esta vez su magia es más poderosa que nunca.

BANJO-TOOIE

MÁS SORPRENDENTES IMÁGENES DE ESTA GENIAL SECUELA.

DE: RARE | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

HISTORIA: *Banjo Kazooie* es el segundo mejor juego de plataformas de la N64 (tras *Mario 64*) y esta segunda parte parece mejor.

Este juego es más sabroso que los guisos de tu abuela! Las últimas imágenes siguen impresionándonos cada vez más y, si la jugabilidad es tan buena como lo son estas imágenes..., ¡madre mía, nos va a dar un síncope!

¡Por lo que se ve aquí, los nuevos jefes son enormes! Las nuevas imágenes también nos muestran cómo están utilizando la luz para conseguir un efecto más espectacular. ¿Quieres más? Fíjate en el realismo de la textura de la piel del pequeño amigo de Banjo. Parece que los de Rare han empleado todos y cada uno de los mandamientos del libro gordo de los videojuegos para que esto sea un festival para la vista











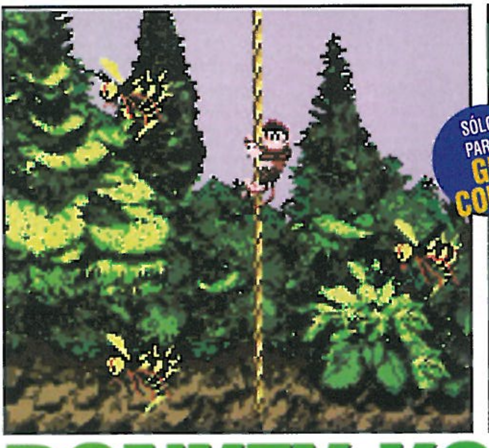


¿VITAMINAS?
¡En cada nueva remesa de imágenes los jefes son más grandes!

TENSA ESPERA

GRÁFICAMENTE, TODO PARECE INCLUSO MEJOR DE LO QUE ESPERÁBAMOS. CONFIEMOS EN QUE SE HAYAN SOLUCIONADO LOS PROBLEMILLAS DE LA CÁMARA.

POTENCIAL DE DISFRUTE





Como en la SNES, a Kong le va esto de recoger plátanos.

Si se trata de saltar muy alto, Diddy es el mono que necesitas.

DONKEY KONG COUNTRY



DE: RARE	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ JULIO		

Los últimos grandes títulos de la SNES fueron el trío Donkey Kong, obras maestras de Rare de las que te hacían caer la babita. Suena muy desconcertante que hayan podido meter el *Donkey Kong Country* original en la GBC, pero eso es lo que han hecho los cerebritos de Rare.

Cada nivel, cada plátano y cada secreto han sido incluidos en esta versión. Es un enooorme plataformas para la pequeña pantalla con monos que se balancean, plátanos por recoger... ¡y todavía hay más! Se han añadido nuevos niveles extra y áreas secretas ideadas especialmente para la GBC.

TENSA ESPERA

EL ORIGINAL DE LA SNES ERA GENIAL Y ÉSTE PARECE QUE NO NOS DEFRAUDARÁ.

POTENCIAL DE DISFRUTE



DRAGON WARRIORS 1& 2



DE: ENIX	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR		

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET

Los juegos *Dragon Warriors* eran una serie de RPG muy popular en la NES hace ya algunos años. Ahora, las dos primeras entregas llegan a tu Game Boy en un solo cartucho. Prepárate para vivir la experiencia RPG en la tierra de los dragones, las mazmorras, las espadas y la magia.

Ambos juegos pueden jugarse y guardarse por separado, lo que significa que puedes ir entrando y saliendo de los distintos episodios a tus anchas, lo cual ya es un potente factor de adicción para cualquier buen fan de los RPG que se precie. Los gráficos se han mejorado un poquito para la GB e incluso se les han añadido escenas de vídeo que no aparecían en los originales! (Eso sí, no esperes gran cosa.)







TENSA ESPERA

LOS CHICOS DE ENYX SON LOS MAGOS DE LOS RPG. SI ENCIMA SON CAPACES DE CONVERTIR ESTO A LA GB... ¡MAGIA POTAGIA!

POTENCIAL DE DISFRUTE





PILOTOS ARRIESGADOS
Los pilotos llevan la acción hasta el cráter del volcán... y más allá.

EXCITEBIKE 64

AGÁRRATE QUE VIENEN CURVAS... Y SALTOS Y PIRUETAS...



DE: NINTENDO	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR		

La falta de cartuchos libres en los que grabar sus juegos, debido a la demanda tan fuerte de *Pokémon Stadium*, ha provocado que Nintendo tenga que parar algunos de sus lanzamientos. Entre ellos, éste.

La nueva entrega del clásico juego NES es una pasada. Los diseños de los circuitos son muy variados, los decorados te dejarán con la boca abierta y las motos y los pilotos tienen una pinta imponente. Añadámosle un editor de circuitos, compatibilidad con el Expansion Pak, acción a ritmo frenético y piruetas de lo más temerario y tenemos un campeón.



AL SUELO
Mantenerse de una sola pieza durante las carreras es toda una



Conecta el Expansion Pak y los impresionantes gráficos harán que se te caiga la baba.

TENSA ESPERA

DESPUÉS DE UN PAR DE JUEGOS DE MOTOS BASTANTE DECEPCIONANTES, PARECE QUE LAS DOS RUEDAS VAN A TENER, POR FIN, UN BUEN REPRESENTANTE EN LA N64.

POTENCIAL DE DISFRUTE





PERFECT DARK

EL JUEGO QUE MÁS EXPECTACIÓN HA CAUSADO EN ESTOS ÚLTIMOS MESES ESTÁ A LA VUELTA DE LA ESQUINA. PREPÁRATE PARA LA CUENTA ATRÁS...

DE: RARE	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE: JUNIO		
HISTORIA	El juego que promete convertirse en el mejor *shooter* de todos los tiempos, por encima de *GoldenEye*, lleva dos años en desarrollo.	

Como si de la cola de impacto más potente se tratase, hemos permanecido enganchados días y días (y lo que nos queda) a este maravilloso cartucho. Te contamos la experiencia.

Ya tenemos la versión final de *Perfect Dark* y hemos de decirte que supera todas las expectativas puestas en él. Y, también hemos de decirlo, es mejor que *GoldenEye*. De todas formas, aún no lo hemos exprimido a fondo, así que tendrás que esperar hasta el próximo número para conocer nuestro veredicto acerca de la aventura de Joanna Dark. Estamos seguros de que estás ansioso por poner tus manos sobre el juego pero, mientras llega ese momento, relájate y disfruta de estas capturas y momentos que pronto serán tuyos...

ACCEDIENDO A... FORMAS DE MORIR

Sangre a borbotones, heridas leves... Todo depende del arma que uses para acabar con tu enemigo. Si disparas a alguien desde cerca, no tendrás que llamar al pintor para darle un tono rojo a las paredes.

La pistola automática impregna la sala de rojo pasión.

Un arma grande, en cambio, sólo provoca un charco de sangre.

Las armas de precisión no son tan espectaculares.

ACCEDIENDO A... RIFLE FRANCOTIRADOR

El rifle francotirador se convertirá en el arma favorita de aquellos a los que les gusta tomarse su tiempo y saborear el momento. Su increíble *zoom* te permite acabar con alguien que está a kilómetros de distancia.



Mantén pulsado R para ajustar la mira y, después, pulsa C-arriba para acercar la visión.



Sé honesto y reconoce que no puedes evitar soltar una sonrisita cada vez que haces esto.



Cuando te acostumbres a la experiencia del rifle francotirador, recurrirás una y otra vez a él, aunque al enemigo no le haga nada de gracia.

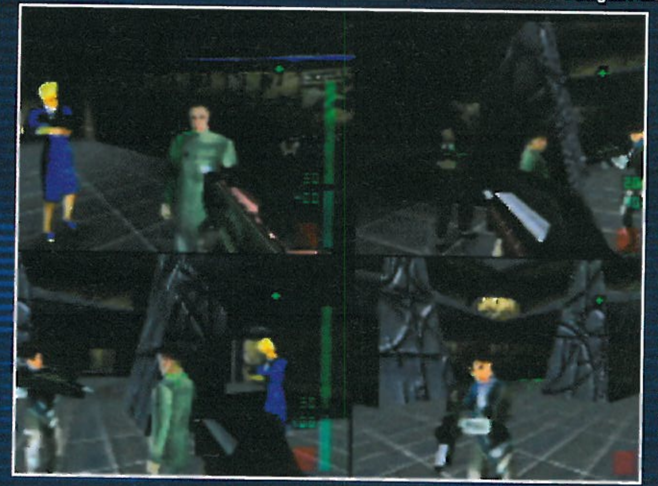
ACCEDIENDO A... RECARGA

Cada arma tiene una animación de recarga diferente, por lo que cada vez que te quedes sin balas, asistirás a una animación distinta, a cuál mejor. Lo que hace que el juego de Rare sea especial es la atención que estos chicos han prestado por los detalles. Cartuchos para las armas automáticas, balas individuales para la escopeta... Estas animaciones son las mejores que hemos visto en un *shooter* hasta el momento.

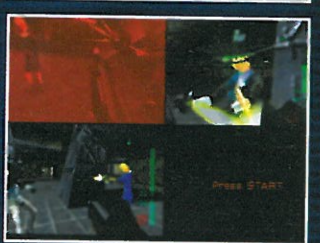


ACCEDIENDO A... UNO CONTRA OTRO

Vuelve la fiebre del modo multijugador. Con más opciones que nunca y jugadores de la CPU que cubrirán a la perfección la ausencia de tus amigos. No olvides llevar tu arma...





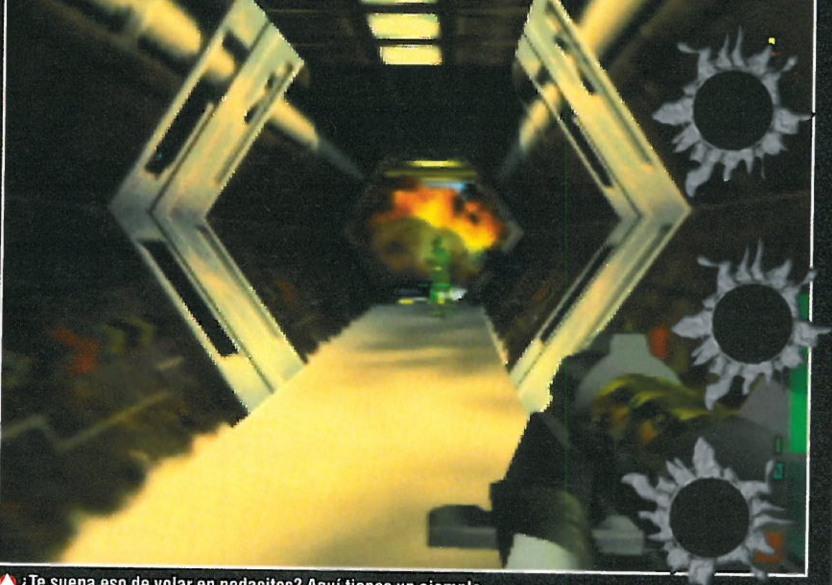


ACCEDIENDO A... LA MÁS ADECUADA

Con tantas y tan impresionantes armas entre las que escoger, te será difícil decidir cuál es la más adecuada para cada ocasión. Debes tener en cuenta la potencia del arma, pero también otras cosas. Por ejemplo, el lanzagranadas hace tanto daño como en otros *shooter*, pero aquí es mejor. Y recuerda SIEMPRE estar a una distancia prudencial del enemigo cuando lo dispares.

Ahí lo tienes. Es fácil, más con ese pedazo de arma...





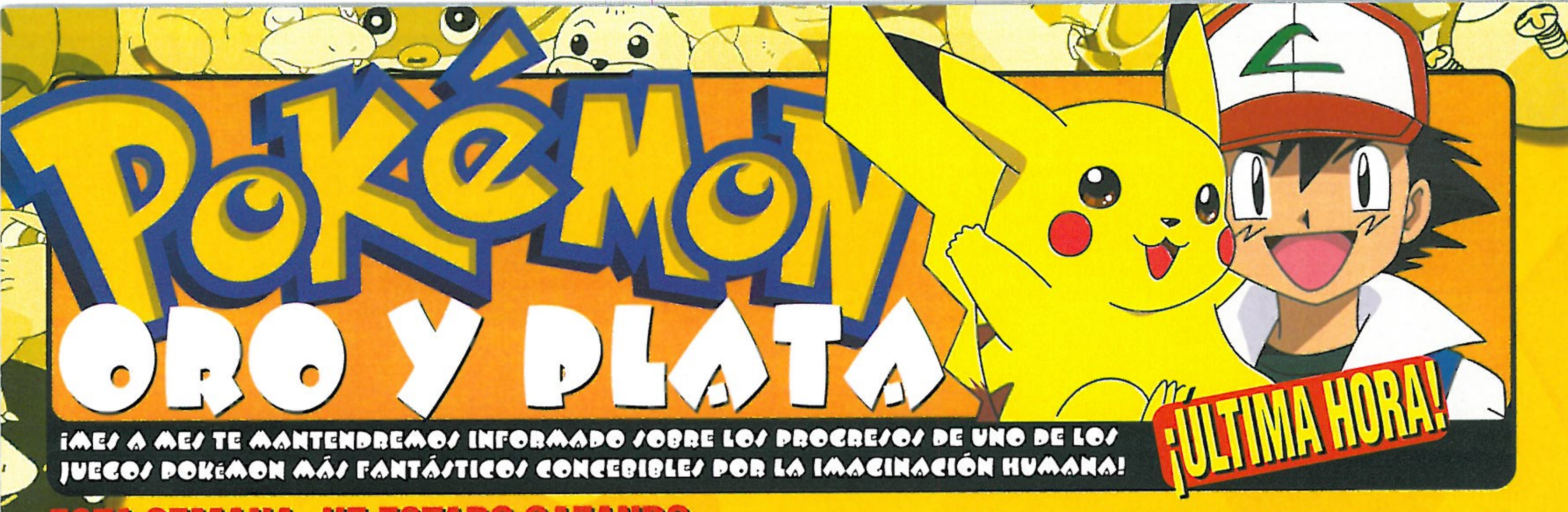
¿Te suena eso de volar en pedacitos? Aquí tienes un ejemplo.

«LA VERSIÓN FINAL DE *PERFECT DARK* SUPERA TODAS LAS EXPECTATIVAS PUESTAS EN ÉL»

TENSA ESPERA

AUNQUE COMPARTEN ELEMENTOS, *PERFECT DARK* NO ES UNA VUELTA DE TUERCA MÁS A *GOLDENEYE*. RARE PARECE HABER METIDO EN EL CARTUCHO TODO Y MÁS DE LO QUE PODÍA CABER.

POTENCIAL DE DISFRUTE



¡MES A MES TE MANTENDREMOS INFORMADO SOBRE LOS PROGRESOS DE UNO DE LOS JUEGOS POKÉMON MÁS FANTÁSTICOS CONCEBIBLES POR LA IMAGINACIÓN HUMANA!

ESTA SEMANA, HE ESTADO CAZANDO...

Vale, está en japonés y, ciertamente, no tenemos ni la más remota idea de lo que pone en las pantallas, pero ¡nos importa un pepino! ¡Lo queremos todo sobre este juego!

He aquí las presas que, con la ayuda de un diccionario de bolsillo, se ha cobrado nuestro Pokécazador este mes…

LAS MIL CARAS DE ANNON

El misterioso no. 201 y su extraño comportamiento

Cuanto más jugamos a este juego, más raro se vuelve. *Oro* y *Plata* son mucho más enrevesados y tienen más sorpresas que nunca. Mientras deambulábamos por el nuevo paisaje de *Oro y Plata*, topamos con una pequeña cueva con este puzzle en su interior. Si lo resuelves, accedes a un templo donde se desencadenan los perturbadores acontecimientos que relatamos a continuación.



Dentro te encuentras el Pokémon #201, un estrafalario jeroglífico viviente que al principio no suelta prenda.

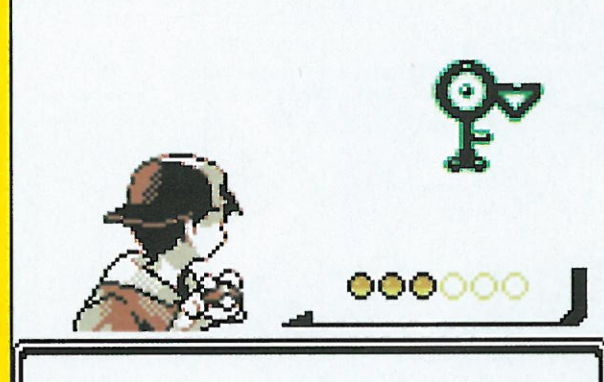


Su nombre es Annon, un Pokémon fantasma con algunos ataques letales muy novedosos. ¡Cuidado!





Como puedes ver, adopta muchas formas, aunque se trate siempre del mismo Pokémon. Cambia de look igual que Madonna.



Ash se prepara para la captura del siglo, pero Annon no va a rendirse así como así.



Parece un abrelatas marciano, pero constituye un excelente trofeo en nuestra efervescente colección de rarezas Pokémon. ¡Ya es nuestro!

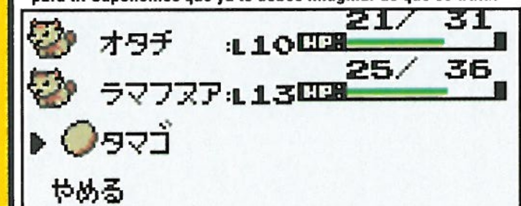
... Y ELLOS SE JUNTAN

¡Mira lo que trae la cigüeña!

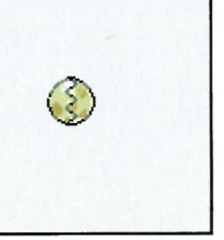
Al principio del juego (tan pronto obtengas tu medalla del viento de Hayoto), recibirás el primero de una larga serie de huevos.



En el Centro Pokémon, el asistente del profesor Utsugi tiene un regalo para ti. Suponemos que ya te debes imaginar de qué se trata.



Ve a tu pantalla de Pokéstado para contemplar el pequeño huevo.



Prosigue tu aventura y al cabo de un rato el huevo eclosionará.



¡Mira, es Togepi! Ya nada volverá a ser igual

MAGUMARUSHI – SEÑOR DEL FUEGO

OLVIDA A CHARMANDER. ¡ESTO ESTÁ QUE ARDE!

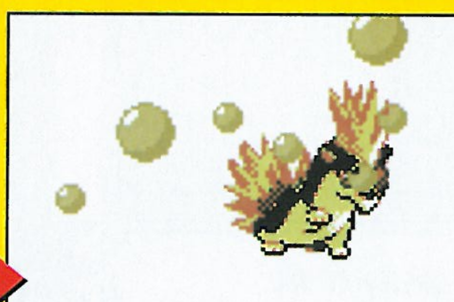
Nuestro Pokémon favorito del principio de *Oro* y *Plata*, Hinorashy, ha empezado a evolucionar a una poderosa bestia ardiente. ¡Qué transformación más escalofriante!



Hinorashi es sin duda el mejor de los Pokémon iniciales.



Para variar, entrénalo y empezará a crecer.



Esta fase, llena de sugerentes burbujas, es un síntoma fugaz pero inquietante de su estado de transición. En breves instantes habrá acabado de formarse en su cabeza un equipo láser/lanzallamas.



Helo aquí en toda su gloria, luciendo su tupé encendido en llamas. ¿No te fascina? Aún no hemos tenido ocasión de usar su láser en muchas batallas, pero convendrás con nosotros en que el tipo tiene gancho.



EXTREMO IZQUIERDA Cuando ha evolucionado del todo, se transforma en Magumarushi. Pronto se convertirá en uno de tus más poderosos aliados. Entrénalo con tesón y disfruta viéndolo finiquitar a tus enemigos sin dificultad.

REVELATION LUGIA

¡LOS PRIMEROS FOTOGRAMAS!



Aquí tienes el póster japonés. De momento no tiene mucho sentido, pero es guai.



Justo en el momento de cerrar este número, nuestros espías internacionales consiguieron estos fotogramas de la nueva película Pokémon: *Revelation Lugia!*

Lugia gira en torno a Guilaludan, un misterioso entrenador que captura y adiestra una raza especial de Moltres. Cuando los reúne con Zapdos y Articuno, se desencadena una batalla titánica que siembra el caos en la Isla. Por su parte, Ash sobrevive a un naufragio y llega nadando a la Isla. Allí conoce a la bella Flura y juntos intentan combatir a los furiosos Pokémon, que parecen invencibles… hasta que aparece el mítico Lugia.

¡CARAS NUEVAS!

Revelation Lugia incluirá una nutrida representación de tus Pokémon favoritos, así como montones de caras nuevas provenientes de *Oro* y *Plata*. Lugia, cómo no, tiene un papel protagonista, pero no te pierdas los nuevos fichajes de la Poképandilla, Elekid y Yadoking. Es probable que la película se estrene en Navidad.



¡NUEVAS IMÁGENES!









¿DÓNDE ESTOY? Éste es el Club del Césped, donde juegan a cartas y plantan flores todo el día. Te aconsejamos que reserves tus fuerzas desde ahora.

POKéMON TRADING CARDS GAME

ÉSTE SILE, ÉSTE NOLE... TENGUI, FALTI...

DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE: DICIEMBRE		
HISTORIA: Un nuevo juego del fenómeno mundial conocido como Pokémon		

Niino-niino-niino! ¡Abran paso al juego de cartas más divertido de la historia! Resulta que es digital... ¡y más grande que las enaguas de una cantante de ópera!

Nintendo se ha propuesto que subamos al altillo la baraja española y nos entreguemos en cuerpo y alma a este escalofriantemente adictivo festival de coleccionismo de cartas. Si crees que ya has empleado demasiado tiempo jugando a *Rojo* y *Azul*, espera a tener en tus manos esta maravilla. ¡Tu cama se quedará sin deshacer por siempre jamás!

TEJEMANEJES

Todas tus cartas y Pokémon favoritos están presentes en esta nueva entrega. Además, hay un auténtico derroche de opciones exclusivas para Game Boy. Mediante infrarrojos, podrás intercambiar las cartas con amigos que también tengan el juego. Sólo puedes hacerlo una vez con cada persona, así que tendrás que recorrer mucho mundo para encontrar nuevos Pokéfans con los cuales negociar intercambios.

BARAJA PERSONALIZADA

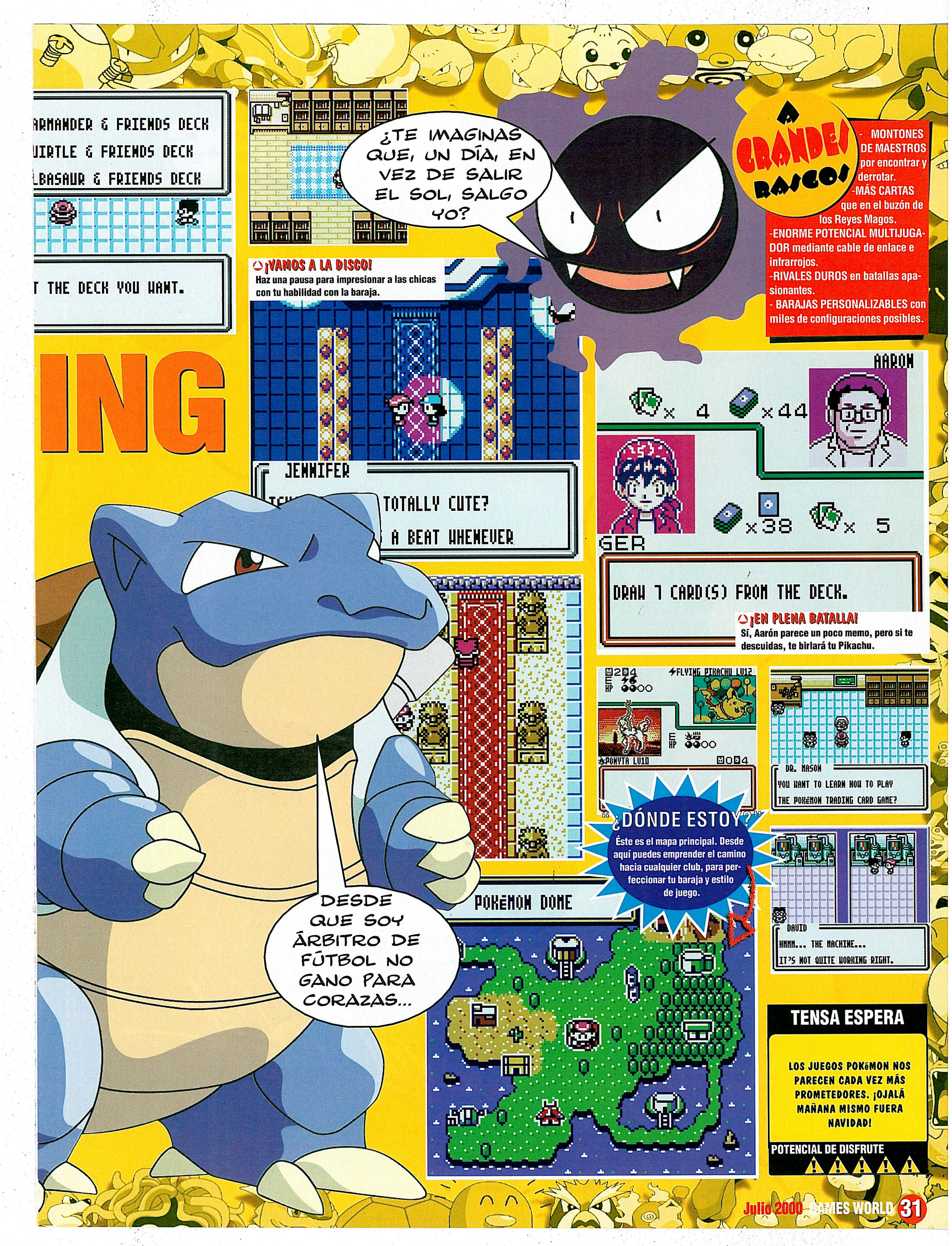
Además, puedes incluso personalizar tus barajas en función de tu rival. En esta insólita aventura, tu misión consiste en encontrar las legendarias Cartas Pokémon. Para ello debes derrotar a los maestros de los clubes y, como colofón, oponer tus mejores barajas a los Súper Maestros en la emocionante confrontación del Poké-Domo. Si a esto le sumas unos gloriosos gráficos en technicolor, está claro que *Pokémon Trading Cards Game* es un cartucho absolutamente imprescindible para las próximas navidades. Hasta entonces, goza con estas imágenes.

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Usa tu puerto de infrarrojos y el cable de enlace para intercambiar cartas y barajas y batallar con amigos.
POR QUÉ ES GUAI: Hay tantas cartas por coleccionar, tantos reforzadores y tal variedad de posibles configuraciones de baraja, que tendrás juego hasta bien entrado 2002.

GER'S CARDS	90
CHARMANDER LV10	2
CHARMELEON LV32	1
CHARIZARD LV76	1
GROWLITHE LV18	2
ARCANINE LV45	1
PONYTA LV10	2
MAGMAR LV24	1

¡REFRESCANTE! ¿Te apetece un remojón y un buen bronceado? Y aquí no hay tanta gente como en Benidorm...



A GRANDES RASGOS

- MONTONES DE MAESTROS por encontrar y derrotar.
- MÁS CARTAS que en el buzón de los Reyes Magos.
- ENORME POTENCIAL MULTIJUGADOR mediante cable de enlace e infrarrojos.
- RIVALES DUROS en batallas apasionantes.
- BARAJAS PERSONALIZABLES con miles de configuraciones posibles.

¡VAMOS A LA DISCO!
Haz una pausa para impresionar a las chicas con tu habilidad con la baraja.

¡EN PLENA BATALLA!
Sí, Aarón parece un poco memo, pero si te descuidas, te birlará tu Pikachu.

"¿DÓNDE ESTOY?"
Éste es el mapa principal. Desde aquí puedes emprender el camino hacia cualquier club, para perfeccionar tu baraja y estilo de juego.

TENSA ESPERA

LOS JUEGOS POKéMON NOS PARECEN CADA VEZ MÁS PROMETEDORES. ¡OJALÁ MAÑANA MISMO FUERA NAVIDAD!

POTENCIAL DE DISFRUTE

games WORLD

Lara Croft

LARA CROFT

"¡Vaya chicos, en qué entuerto me he metido! Aceptad este consejo de una aventurera que ha sobrevivido a toda clase de peligros: nunca pidáis fuego a una pandilla de tiparracos armados con metralletas, pistolas y escopetas..."


© Nintendo
MARIO PARTY 2
"¡Ey, vaquero! Soy el pistolero más rápido de este tablero. Ni siquiera Donkey es capaz de lanzar los dados tan rápido como yo. Por algo soy siempre el favorito cuando organizamos fiestas de este tipo..."
games WORLD

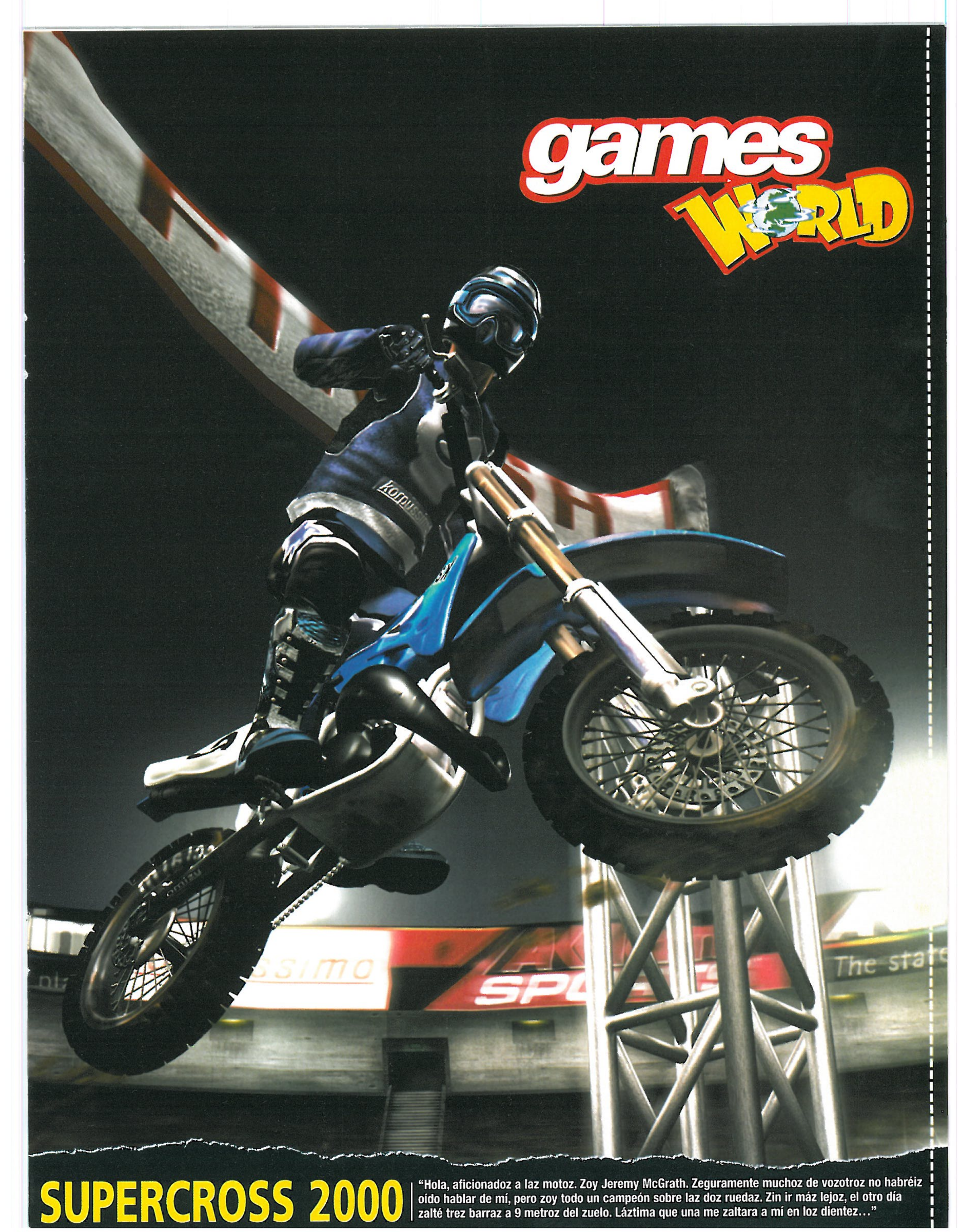


JOANNA DARK

“Muchas cosas complican la vida de una heroína videojueguil: ser la sustituta del Agente Bond, luchar contra tipejos incorregibles armados hasta los dientes, buscar llaves y códigos secretos… Sin embargo, lo que de verdad me saca de mis casillas es que me confundan continuamente con Lara Croft. ¡Qué chica más ordinaria! Te lo digo yo: esa chica no se cambia la ropa interior en semanas… ¡Por eso atrae a las bestias salvajes!


マリオパーティ2
MARIO PARTY ™


games
WORLD


games
WORLD
kompussimo
ssimo
SPO
The state
SUPERCROSS 2000
"Hola, aficionadoz a laz motoz. Zoy Jeremy McGrath. Zeguramente muchoz de vozotroz no habréiz oído hablar de mí, pero zoy todo un campeón sobre laz doz ruedaz. Zin ir máz lejoz, el otro día zalté trez barraz a 9 metroz del zuelo. Láztima que una me zaltara a mí en loz dientez..."





▲ Togepy, el Pokémon favorito de Misty, tiene su momento de gloria.

▼ En pantalla, Ash y Pikachu fingen profesarse un gran cariño, pero en realidad se detestan.



POKéMON LA PELÍCULA LA REVIEW

Hay un vacío en mi vida que sólo pueden llenar 90 minutos de diversión. ¿Cómo combatir este aburrimiento atroz que me consume? ¡POKÉMON: LA PELÍCULA, eres mi tabla de salvación!

Han prohibido las cartas en tu cole, tus padres no dejan de farfullar chorradas sobre la supuesta violencia del juego y tus vecinos quieren organizar una manifestación contra Pikachu. Su problema es que no se enteran de qué va este rollo. Nosotros sí, y por eso nos lanzamos al cine como torpedos así que estrenaron la película de Pokémon.



¡PAPARRUCHAS!

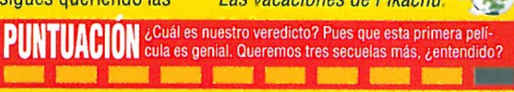
Un montón de críticos de cine 'serios' han puesto la película de vuelta y media. Sin embargo, sus comentarios no tienen ningún sentido, sobre todo para los fans de Pokémon. Para empezar, han dicho que la animación no es mejor que la de la serie de televisión. ¡Tonterías! El filme es algo más espectacular que la serie de la tele, pero lo realmente importante es que se trata de dibujos animados japoneses. Si los movimientos de cámara fueran tan elaborados, y hubiera animación por ordenador a tutiplé, no sería Pokémon. Sería una película Disney como *Tarzán*.

También se ha dicho que no tiene argumento. Más tonterías. Mewtow nace en un laboratorio, que acaba destruyendo, y es capturado por el Team Rocket, cuya base destruye también; entonces insta a los entrenadores de Pokémon a combatir, y crea copias de Pokémon. Por otro lado, el Team Rocket embauca a Ash y sus amigos y se desata un combate espectacular. ¿Qué más argumento puede caber en 90 minutos?

Algunos sostienen que el filme no es más que una argucia para hacernos comprar más cartas. Eso es un cucurucho de chorrada con una guinda de tontería. En realidad, no necesitas más cartas una vez has visto en la película a todos los Pokémon participando en una tremenda batalla. Bueno, vale, sigues queriendo las cartas, ¡y qué!



Pokémon: La película es divertidísima. Como la serie de televisión, pero mejor. Es grande, trepidante, emocionante, alegre, triste... y encima viene precedida de un cortometraje de 20 minutos: *Las vacaciones de Pikachu*.



¿Cuál es nuestro veredicto? Pues que esta primera película es genial. Queremos tres secuelas más, ¿entendido?



PROBLEMAS DE IDENTIDAD

Sabías que, si bien los Pokémon tienen los mismos nombres en Japón y España, los personajes humanos se llaman diferente? A ver si adivinas a qué personajes corresponden estos nombres japoneses.

LOS BUENOS	TEAM ROCKET
ASH, BROCK, MISTY	GIOVANI, JESSE, JAMES
SATOSHI, TAKESHI, KASUMI	SAKAKI, MUSASHI, KOJIRO

¿QUÉ OPINAN LOS ESPECTADORES?

NOMBRE: ELSA
EDAD: 8

PERSONAJE FAVORITO:
DRAGONITE Y MEW

PARTE FAVORITA:
Es cuando Mew y Mewtwo están luchando; hay un rayo y aparece Pikachu. Entonces, Ash corre para salvar a Pikachu y, como se mete en medio de los rayos, se convierte en piedra.

¿MEJOR QUE EN LA TELE?
Es mucho mejor que los dibujos de la tele. Más emocionante y ves a todos los Pokémon de golpe.

¿UN TROZO ABURRIDO?
No me aburrí ni un segundo.

NOMBRE: DAVID
EDAD: 5

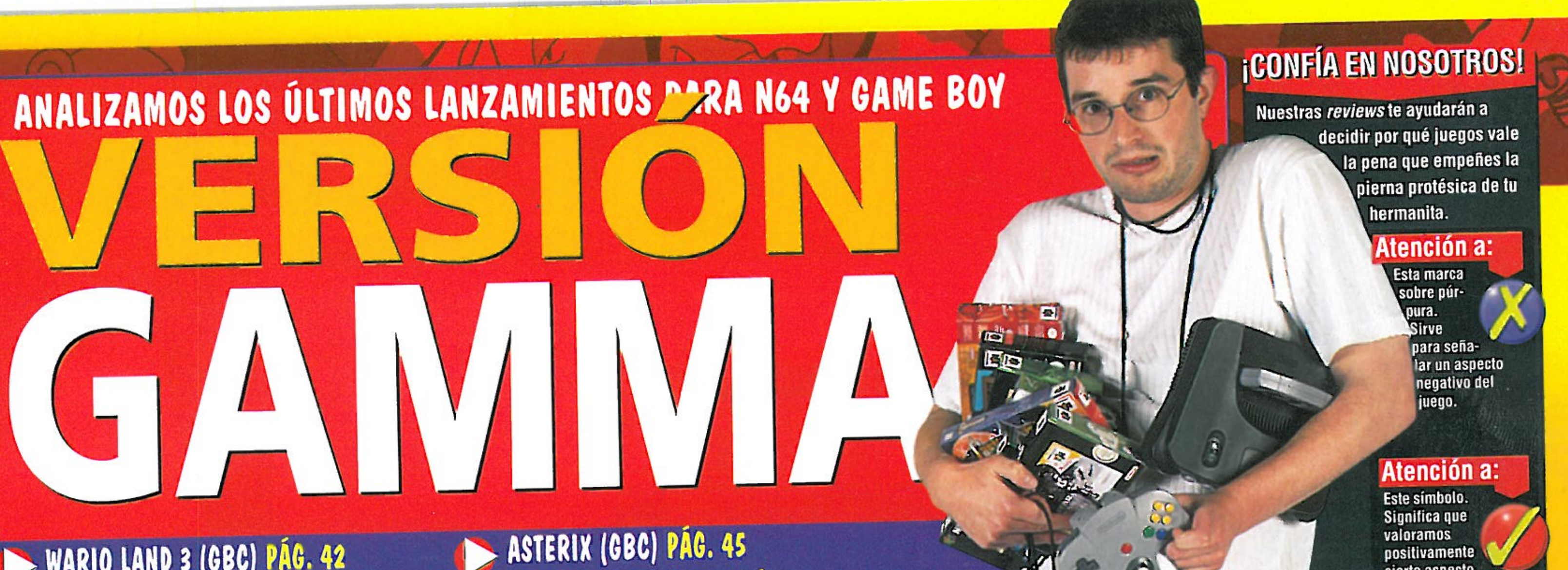
PERSONAJE FAVORITO:
TOGEPI Y MEW

PARTE FAVORITA:
Cuando Ash muere y todos los Pokémon juntan sus lágrimas y hacen que Ash resucite.

¿MEJOR QUE EN LA TELE?
La peli me gusta más que la serie de dibujos, porque es más bonita y los Pokémon se ven mucho más grandes.

¿UN TROZO ABURRIDO?
Sólo me aburrí cuando pasaron *Las vacaciones de Pikachu*.

CONCLUSIONES: Los que no la hayáis visto, ¿a qué estáis esperando? Es mejor que los dibujos de la tele y no tiene partes aburridas. En resumen, ¡es lo más grande desde *Lo que el viento se llevó*!



ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

VERSIÓN GAMMA

¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes la pierna protésica de tu hermanita.

Atención a: Esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.

Atención a: Este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.

¡YA NO HACE FALTA QUE ME CAPTURES! AHORA ESTARÉ SIEMPRE A TU LADO.

EN CUANTO SE DESPISTE, LE DOY ESQUINAZO...





POKéMON AMARILLO

Ahora que la pokéfiebre tiene forma de N64, Nintendo nos invita de nuevo a convertirnos en expertos cazadores.



Lo nuestro no tiene solución. Nintendo no se contenta con tenernos horas y horas encantados jugando con *Pokémon Stadium*, sino que ahora lanza un nuevo cartucho para Game Boy protagonizado por nuestro Pokémon favorito. Y yo me pregunto... ¿quién va a trabajar cuando hay tanta diversión de por medio?

¿DE QUÉ VA?

Supongamos por un momento que todavía hay gente en este planeta que no se haya enterado aún de qué va Pokémon (quizá alguien que viva aislado en una cueva). Si para ti *Rojo* y *Azul* no significan nada, aquí tienes una versión compacta del mundo Pokémon:

Ash, un entrenador de Pokémon, parte de viaje con la intención de capturar monstruos para entrenarlos e intercambiarlos con otros entrenadores. Bueno, ahora ya estáis todos al día (aunque es posible que el hombre de las cavernas siga tan perdido como antes).

¿EN QUÉ SE DIFERENCIA?

Si has leído las previews que hemos ido publicando, sabrás ya que *Pokémon Amarillo* es, esencialmente, lo mismo que *Poké-*

ESTADOS DE PIK-ÁNIMO

Pikachu cobra protagonismo en *Pokémon Amarillo*. Préstale mucha atención, porque si no lo haces, no podrás capturar a determinados Pokémon. Puedes comprobar su estado de ánimo colocándote frente a él y pulsando A. ¿Cómo estás hoy?


▲ Menudo mosqueo ha pillado.


▲ Continúan las enemistades.


▲ ¡Ey, mira! ¡Está sonriendo!


▲ Silencio. Pika duerme.

¡AJÁ! UN CONSEJO Nunca abandones un combate. Necesitas que tus Pokémon se hagan fuertes si quieres convertirlos en los mejores.

SISTEMA	DE	NINTENDO	PRECIO	5.995
GBC	DISPONIBLE	16 DE JUNIO	JUGADORES	1-2

CONTROLES

¿Te apetece dar una vuelta por Isla Pokémon con Pikachu?

D-PAD
Mueve a tu héroe por todos los rincones de Isla Pokémon.

BOTÓN A
Te permite entablar conversaciones con la gente de la isla y confirmar tus selecciones en los menús.

START
Activa el importante menú desde el que puedes consultar tus pokéstadísticas.

COMPRUEBA LAS DIFERENCIAS

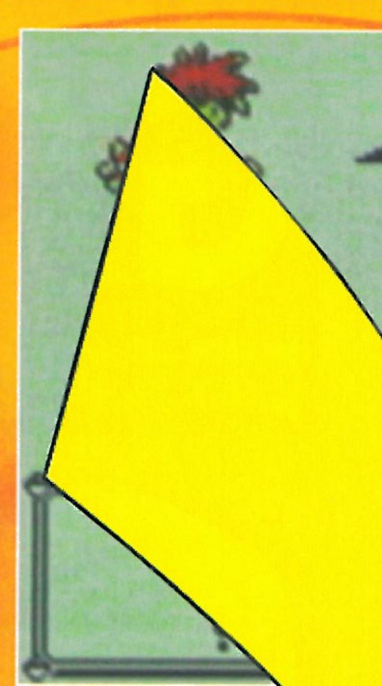
¿Qué aporta de nuevo este cartucho? Ahora podrás imprimir (con tu GB Printer) imágenes de tus Pokémon favoritos y sus estadísticas. También puedes tener una copia de tu PokéDex. Y no sólo eso, sino que también se incluyen nuevos modos de combate: Coliseo, Mini Copa, Pika Copa y Poké Copa.



◄ El Centro Pokémon con los apagados colores de las versiones *Roja* y *Azul*. *Amarillo* no es a todo color (no será hasta *Oro* y *Plata* que tendremos la paleta completa), pero supone una mejoría con respecto a las anteriores entregas.

▼ La misma escena, sólo que de *Amarillo* y en tu GB monocroma. Queda muy insulsa.





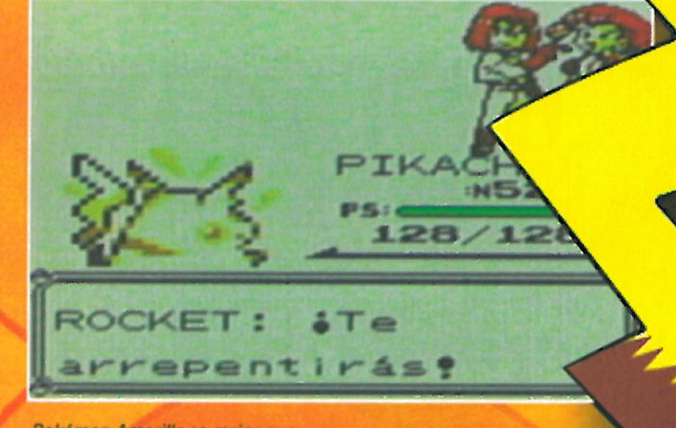
¿SERÁ ENGREÍDO ESTE PIKACHU? ¿POR QUÉ OS CREÉIS QUE LA ANTERIOR EDICIÓN SE LLAMABA AZUL? POR MÍ, INDUDABLEMENTE.

...mon *Rojo* y *Azul*, sólo que con algunas diferencias. Aunque en EE.UU. se le conoce como *Edición Pikachu*, los escenarios y el argumento son iguales que en las otras versiones. Además, no se incluyen nuevos Pokémon que capturar.

¿ENTONCES?

¿Qué tiene de especial esta nueva entrega de Pokémon?, te estarás preguntando. Bien, la paleta de colores ha sido ampliada, el sonido es mejor y se incluyen nuevas imágenes de los Pokémon. Por ejemplo, el Jigglypuff de Ciudad Plateada tiene pinta de Jigglypuff, y no de patata, como antes. De hecho, la mayoría de los Pokémon del juego han sido retocados para que su aspecto sea más similar al de los dibujos. Ésa es la intención de Nintendo. Brock y Misty han cambiado también y ahora llevan las ropas de la serie de televisión. También te encontrarás con Jesse y James, miembros del Team Rocket y, por supuesto, con Pikachu, el Pokémon más querido, que te acompañará en tu camino por pokélandia… Todo como en la serie.





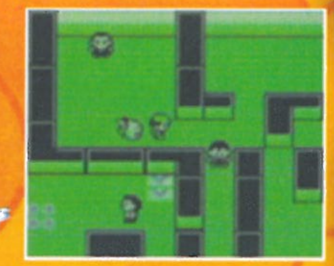
¿ALGO MÁS?

El primer Pokémon de Gary al empezar el juego también es diferente. Ahora empieza con Eevee. Dependiendo de si vences o no en tu primer combate contra él, su Pokémon pasará a ser un Vaporeon (si pierde) o un Jolteon (si gana).

¿MERECE LA PENA?

La gran pregunta es si merece la pena comprárselo. Como juego, *Pokémon Amarillo* es mejor que *Rojo* o *Azul* (la opción de poder imprimir imágenes es genial). Es, básicamente, el mismo juego, pero más pulido.

Por otro lado, si lo que buscas es un juego totalmente nuevo sobre Pokémon, éste quizá no sea el más indicado para ti. Sin embargo, si formas parte del grupo de desafortunados que se quedó sin su versión de *Rojo* y *Azul*, ya va siendo hora de que corras a la tienda a buscarlo.

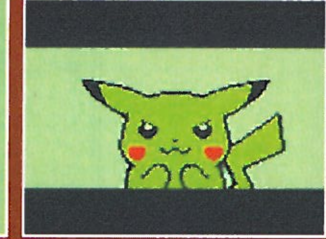


PIKACHU Y NADA MÁS QUE PIKACHU

Todos los fans de Pikachu que corren por este mundo estarán encantados de saber que el ratón eléctrico más mono de todos será tu primer Pokémon en la versión *Amarilla*. Cuando intentes partir de Pueblo Paleta, el profesor Oak vendrá a buscarte (como en las otras versiones) pero, esta vez, antes de llegar a su laboratorio, capturará un Pikachu salvaje para ti. (No te preocupes por Charmander, Squirtle y Bulbasaur, pues los podrás capturar después.)



▲ Echa un vistazo a tu futuro compañero.



▲ En esta ocasión no lucharás contra él.



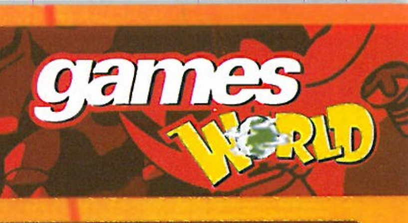
▲ Ya lo tienes. Un Pikachu para ti solito.



▲ Ahora, cuídalo bien.



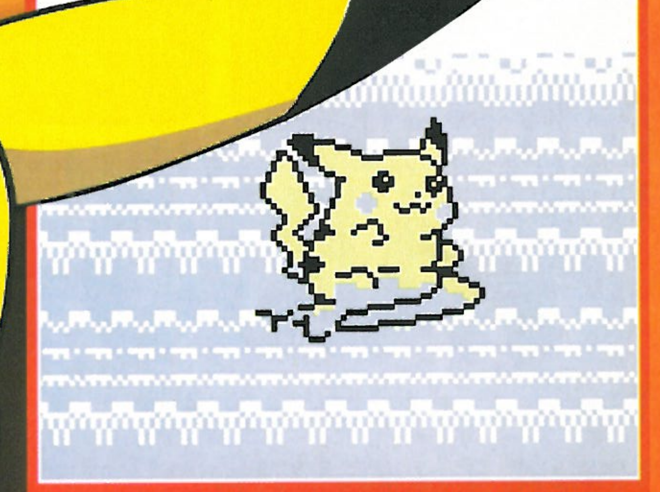
Presta atención al estado de ánimo de Pikachu, porque si lo mantienes contento te ayudará a encontrar objetos.



SAL DE AHÍ, MININO. ¿NO TE DAS CUENTA DE QUE YO SOY LA ESTRELLA DE ESTE JUEGO?

¡TODOS A PRACTICAR SURF!

Si eres un Pokéfan de verdad, seguro que ya tienes en tu colección el excelente *Pokémon Stadium*. Si es así, *Pokémon Amarillo* te recompensará con un fantástico minijuego. Presta atención y sabrás lo que tienes que hacer para activarlo:
Pásate el modo Stadium de *Pokémon Stadium* utilizando Pokémon propios y descarga tu Pikachu (al cual previamente has enseñado Surf) en tu cartucho de *Pokémon Amarillo*. Cuando llegues a la casa de la playa (Ruta 19), podrás hacer surf con el pequeño ratón eléctrico. Es una pasada.



▲ Después de ver a Pikachu en acción surcando las olas más peligrosas, creerás cualquier cosa que veas.

«TE ENCONTRARÁS CON JESSE Y JAMES, MIEMBROS DEL TEAM ROCKET, Y, POR SUPUESTO, CON PIKACHU.»





¡SÓLO HASTA QUE JESSE Y JAMES TE CAPTUREN DE UNA VEZ!

SI NO TIENES *ROJO* O *AZUL*, YA TARDAS EN HACERTE CON ÉSTE. ES EL MEJOR JUEGO POKéMON HASTA EL MOMENTO.

GRÁFICOS Aparte de los colores que se han incluido, no hay nada nuevo.

SONIDO Nada nuevo. Pikachu hace más ruidos. Por lo demás, todo sigue igual.

RENDIMIENTO ¡Fantástico! Un mundo inmenso y montones de monstruos.

JUGABILIDAD Muy adictivo. Como el resto de juegos Pokémon. Te enganchará enseguida.

DIFICULTAD Al principio es fácil, pero tendrás que usar el coco para llegar a ser el mejor.

DURABILIDAD Muchísima. Más aún al ser compatible con *Stadium*.

PUNTUACIÓN

95%

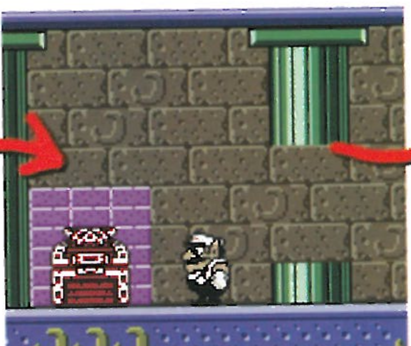
¡AJÁ! UN CONSEJO Asegúrate de que llevas pilas nuevas en el bolsillo. Las horas pasarán volando cuando juegues con Amarillo.

SISTEMA	DE	NINTENDO	PRECIO	N/D
GBC	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1

A LA BÚSQUEDA DEL DINERO

Para avanzar, necesitas encontrar los tesoros. Pero antes necesitas encontrar la llave del color adecuado para abrir los cofres.


Primero, encuentra la llave de color.


Ahora, encuentra el cofre del mismo color.


Utiliza la llave en el cofre y hazte con el premio.

WARIO LAND 3

Wario y su pícara sonrisa vuelven a la aventura.

Cada vez que un nuevo juego de la saga de Wario aparece, la diversión está asegurada. Ésta no es ninguna excepción.

¿QUÉ PODEMOS ESPERAR?

Más de 24 niveles en los que descubrir 100 tesoros, puzzles, enemigos, transformaciones de Wario, montones de movimientos especiales, un modo contrarreloj y un minijuego de golf. ¡Te va a faltar tiempo para jugar con todo!

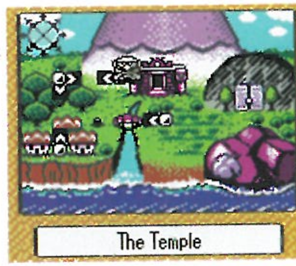
Por cada tesoro que recoges se te entrega una pieza y, como buen avaricioso que eres, no puedes negarte a aceptarla. Añádele a todo esto un personaje al cual controlar a las mil maravillas y estarás ante un juego que sienta unas nuevas bases para los plataformas de GB.

¿TAN BUENO ES?

¡Y tanto que es tan bueno! No lo dudes, ésta es la mejor entrega de las aventuras de Wario. No la dejes pasar.

Algún día, Wario encontrará a alguien que le borre esa sonrisa de la cara. Éste, al menos, lo intenta.





¿No sabes qué hacer? Pregunta en el Templo de la sabiduría pulsando Arriba en el pad. Ahora está más claro.

Los gráficos de Wario Land 3 suponen una mejora con respecto a los anteriores. Buen trabajo.

¿WARIO GOLF?

El cartucho incluye un divertido y necesario minijuego de golf. La selección de la pista es al azar y, si consigues superarla, abrirás una parte del nivel en el que estás.



Tal y como pasa con los torneos reales, has de pagar en la entrada.



Los controles son los mismos que en *Mario Golf*. Pulsa tres veces A para lanzar.



¡Lo has vuelto a conseguir! Wario demuestra ser un todo-terreno.

CAMBIA DE ASPECTO

Algunos ataques enemigos transforman a Wario. En algunas ocasiones, esas transformaciones te permitirán resolver ciertos puzzles del nivel. Aprovéchalas.


Si come demasiado, Wario se vuelve gordo y todo el suelo retumba.


Wario-zombi puede dejarse caer por las plataformas estrechas.



ESTA NUEVA ENTREGA DE WARIO REINVENTA *WARIO LAND 2*. EL CARTUCHO ESTÁ REPLETO CON LA MAGIA MÁS PURA DE NINTENDO.

GRÁFICOS Las transformaciones de Wario son geniales y el resto de personajes también.

SONIDO Nada excesivamente excitante, pero no es peor que el del resto de cartuchos de GB.

RENDIMIENTO Es difícil pensar en un plataformas que saque más rendimiento a tu GB.

JUGABILIDAD Suave y con un sistema de control perfecto.

DIFICULTAD Hay tramos complicados pero, en general, no te llevará mucho resolver los puzzles.

DURABILIDAD Hay muchas cosas que hacer y que querrás repetir una y otra vez.

PUNTUACIÓN 93%

¡AJÁ! UN CONSEJO Para cambiar entre el día y la noche (o viceversa), sal del nivel a través del menú o abre un cofre.

GAME BOY COLOR | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

4X4 WORLD TROPHY

Ocho todoterrenos y un solo terreno.

La Game Boy últimamente mira a sus juegos de carreras desde arriba, pues los juegos de coches de panorámica vertical han invadido su pantalla. Tras títulos como *Star Wars, Racer* (ya sabemos que no es de coches), *GTA* o *Konami Collection Vol 1*, ahora tenemos carreras de 4x4 vistas desde el cielo.

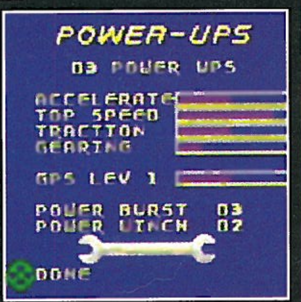
En *4x4 World Trophy* luchas por llegar primero a la meta enfrentado a otros tres participantes y superando todos los obstáculos que permitan sacarle partido a los robustos vehículos. El terreno está diseñado sin mucho cuidado, de modo que encuentras unas piedras allí, unas ruedas por allí, una pirámide en medio de la vía y otras cosas que nadie sabe qué son. Mejor dicho, simplemente están allí para que te choques, patines y pierdas velocidad, no para que te sientas inmerso en el escenario. Esto, propio de los juegos de cámara en picado, tiene su lado positivo, pues asegura mucha jugabilidad. Aunque los circuitos son demasiado cortos, tienes tiempo para demostrar lo que sabes, o quedarte rezagado, mientras luchas por salir de un pantano o esquivas una cadena de piedras en mitad del camino. Ah, usa los pulgares con mucho cuidado, y memoriza las pistas, pues si miras la flecha-guía no verás las piedras…

¿DÓNDE ME MONTO?

En 4x4 WT es importante escoger bien el vehículo, puesto que las diferencias se notan. ¿Quieres un aparato fácil de controlar, aunque sea un poco pesado? Elige la Ford F150. En cambio, si eres bueno con el volante, lo mejor es el Jeep Wrangler.



No te caigas al agua, pues el coche se hunde y pierdes unos segundos vitales.

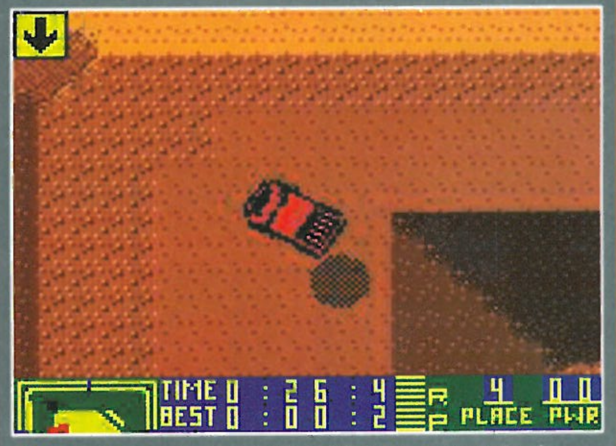


Intenta desde el principio encontrar el vehículo que te dé resultados y no te preocupes por los defectos: al final de cada carrera lo puedes mejorar

4X4 WORLD TROPHY

EL DINERO LO ARREGLA TODO

Al final de cada carrera, según tu posición, recibes una suma de dinero que te permitá cambiar de coche. Procura no comprar uno que no hayas conducido bastante.



Los coches no tienen marcha atrás, así que no seas muy aventurado buscando atajos o podrías acabar en un callejón sin salida.

GRÁFICOS	Cumplen su función, pero no cautivan.	PUNTUACIÓN 81%
JUGABILIDAD	Ofrece un montón de opciones.	
DURABILIDAD	Pocas pistas pero muchos campeonatos.	

GAME BOY COLOR | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1







24 HORAS DE LE MANS

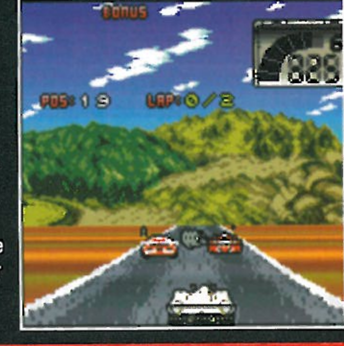
¡Prepárate para una dura travesía!

Estamos ante uno de los mejores intentos de poner la Game Boy a pleno rendimiento. Aunque sea bastante difícil, desde el comienzo se coloca en buena posición entre los juegos de carreras de nuestra portátil.

La sensación de velocidad no visita muy regularmente a la Game Boy, así que *24 Horas de Le Mans*, con sus coches exóticos volando a velocidades extremas nos ha entusiasmado desde el principio. Y hay que aprovechar ese buen arranque para engancharse, pues lo que viene luego no es moco de pavo: cada posición que ganes te habrá costado unas buenas horas de juego. Las curvas son monótonas, unas un poco más cortas, otras un poco largas, y siempre con un ángulo de visión amplio que te ahorra frenazos y te permite advertir los avisos para sortearlas con apenas soltar un poco el acelerador. En contrapartida, te sorprenderán los cambios entre subidas y bajadas un poco pronunciadas. Los coches se dejan controlar bien, y hay que usar los botones con precisión para no chocar, pero es necesario entrenar un buen rato para remontar la posición número 20 con la que empiezas, y aprovechar al máximo los reforzadores.

UNA LARGA JORNADA

Uno de los atractivos del juego es la increíble carrera de 100 vueltas. Parece de nunca acabar, pero es casi la única oportunidad de ganar posiciones. Cuando obtengas el primer lugar puedes darte por satisfecho.



Las carreteras están llenas de detalles y relieves, pero lo mejor son los fondos, los mejores en Game Boy probablemente.

24 HORAS DE LE MANS

TRAE EL PARAGUAS

Los cambios climáticos te pueden dejar a oscuras en cuestión de segundos, así que prepara las pupilas y no choques nunca con los demás coches.


Los coches son un lujo.


Puedes elegir el tipo de motor, neumáticos y combustible de tu coche.

GRÁFICOS	Fondos bonitos y fotogramas impresionantes.	PUNTUACIÓN 83%
JUGABILIDAD	Exige mucha precisión, pero se pone monótono.	
DURABILIDAD	Si quieres pasártelo todo, olvídate del verano.	



¡AJÁ! UN CONSEJO Lemans: Si logras no chocar nunca, ni siquiera tendrás que tocar el freno.

SISTEMA	DE	GT/INFOGRAMES	PRECIO	N/D
GBC	DISPONIBLE	JULIO	JUGADORES	1



El cartucho incluye cuatro modos extra a los que puedes acceder:

CHECKPOINT

Corre por toda la ciudad intentando hacerte con todas las banderas.



Hazte con las seis banderas. Rápido.

GETAWAY

Has de demostrar que puedes dejar atrás a un coche de policía lo más rápido posible.



Consulta el mapa para escoger la mejor ruta.

SURVIVAL

A un lado tú y, al otro, todo el departamento de policía.



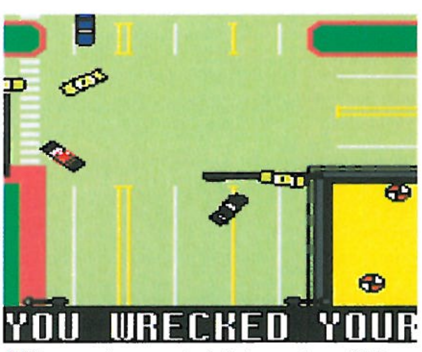
Es difícil aguantar hasta el final en este modo.

PURSUIT

En este caso, tú eres el perseguidor.



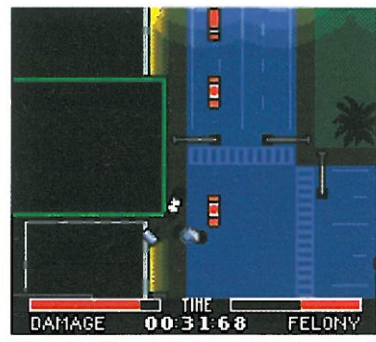
Tu objetivo es ese coche amarillo.



Chocar contra un poste de la luz puede ser fatal.



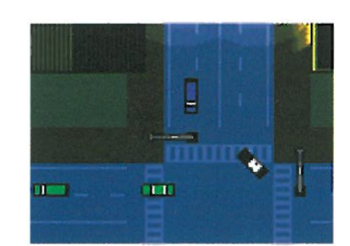
¡Buen movimiento! Has conseguido esquivar a la policía.



Los demás conductores respetan las normas.

DRIVER

Mantenga este juego fuera del alcance de los peatones...



Hemos robado un coche de policía. Excelente.



Junto con *Metal Gear*, es uno de los mejores juegos para GBC.

Precaución, amigo peatón! Si con *GTA* tenía más peligro pasear por las carreteras que Enrique Iglesias con un micrófono, con *Driver* nadie estará a salvo. Este juego te ofrece la oportunidad de participar en una criminal carrera y conducir como un loco.

¡MENUDO ARGUMENTO!

Tu papel en el juego es el de un policía secreta que se infiltra en una peligrosa banda criminal, aunque eso no es excusa para la carnicería automovilística que se desarrolla después. ¿Cuándo has visto tú a un policía secreta conducir peligrosamente al borde de la ley o provocar la muerte de uno de los capos del crimen en manos de una muchedumbre?

UN JUEGO DE CALIDAD

Dejando a un lado la línea argumental, susceptible de censura, *Driver* es uno de los juegos más divertidos que hemos podido jugar en mucho tiempo. A diferencia de las desiertas carreteras de *GTA*, las tres ciudades que puedes recorrer en este cartucho están repletas de coches que respetan las normas de circulación (paran cuando el semáforo está rojo, te pitan si cometes una infracción...).

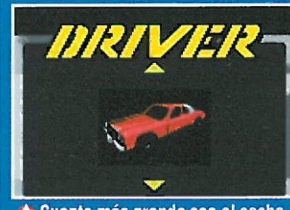
Las misiones suelen estar divididas en varias partes. Por ejemplo, en una de nuestras favoritas, tienes un tiempo límite para recoger a unos miembros de la banda en una punta de la ciudad y llevarlos hasta una tienda para robar. Parece sencillo, pero cuando te pones, todo se complica. Cuando llegas a la tienda, descubres que la policía la tiene bajo vigilancia, por lo que has de dar la vuelta y llevarlos hasta un lugar seguro, a muchas millas de allí, perseguido por gran parte de la policía de Los Ángeles. A medida que avanzas, tus actos criminales atraen a más y más coches de policía. Cuando tu barra de daños se llena, te cazan.

PIENSA Y ACTÚA

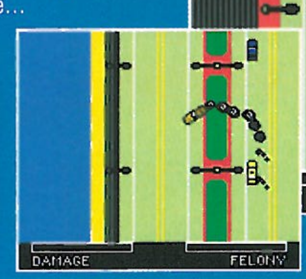
El genial control que ofrece el juego te permite actuar astutamente en los momentos difíciles, incluso en aquellas misiones en las que conduces uno de los vehículos especiales, que sólo puede soportar tres o cuatro toquecitos. *Driver* es rápido y muy ingenioso y supone la combinación perfecta entre la física de *Micro Machines* y entornos urbanos de *GTA*. Está a muchas millas de distancia de cualquier juego de coches para GB. Imprescindible.

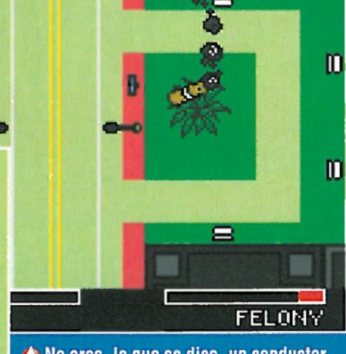


Cuando te canses de cumplir misiones, una buena forma de liberar tensiones es dando una vuelta en el coche que prefieras y paseando por la ciudad en el modo sin tiempo límite. El magnífico control te permite arrasar con los conos de la carretera, llevarte por delante las mesas de los restaurantes y causar accidentes de tráfico. Muy relajante...



Cuanto más grande sea el coche, más daño harás.





No eres, lo que se dice, un conductor modélico.

LA GAME BOY COLOR ACOGE UNO DE LOS JUEGOS MÁS DIVERTIDOS, ADULTOS Y ATRACTIVOS DE LOS ÚLTIMOS AÑOS. IMPRESCINDIBLE.

GRÁFICOS La perspectiva aérea no es muy vistosa, pero favorece la velocidad.

SONIDO Los motores, sirenas y gritos suenan como los de una peli de policías.

RENDIMIENTO Montones de misiones y cuatro modos extra.

JUGABILIDAD Estupendo sistema de control para conducir a la perfección.

DIFICULTAD No te culpamos si acabas de los nervios con más de una misión.

DURABILIDAD Te durará un montón, si es que no te absorbe tanto como para no soltarlo.



¡AJÁ! UN CONSEJO Empieza con los minijuegos para familiarizarte con la conducción y las calles de la ciudad antes de ponerte a cumplir misiones.

GAME BOY COLOR | DE: VIRGIN/3DO | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1



Los niveles no presentan grandes variaciones.





¡Tres tanques repartiendo bombas! La destrucción está asegurada.

BATTLETANX

¿Has probado alguna vez a meter un tanque en una Game Boy?

Pese a que la versión para GB es muy diferente a la de N64 y no incluye un modo multijugador, este *shooter* destructivo de bolsillo no está nada mal.

La trama se desarrolla a lo largo de cinco niveles, con tres misiones cada uno. Puedes jugarlas en orden, siguiendo el modo historia, o bien salteadas en el modo batalla, pero no encontrarás grandes diferencias entre una y otra. Tu objetivo es recorrer los laberínticos escenarios en uno de los tres tanques recogiendo monedas y destruyéndolo todo. Es muy básico, pero la posibilidad de destruir edificios, arrollar vehículos y tirar al suelo las señales lo hacen muy divertido.



DEMASIADO FÁCIL

El cartucho asegura buenos momentos, pero te aconsejamos que lo juegues en el modo de máxima dificultad, pues el resto de modos no suponen un reto mayor que el de ir por ahí paseando en tanque.

ARMAS DE BOLSILLO

El arsenal también ha sido reducido con respecto al de la versión para N64. Las armas más destacables son la nuclear y los misiles teledirigidos.

El arma por defecto no es muy potente...



...aunque también puede hacer mucho daño.



¿No es esa la Casa Blanca? Haz una visita a Clinton.



La mayor parte del escenario es destruible.

GRÁFICOS	Simples, pero destruibles.
JUGABILIDAD	Repetitivo y fácil.
DURABILIDAD	Sólo en el modo difícil.
PUNTUACIÓN	67%

GAME BOY COLOR | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

ASTERIX AL RESCATE DE DOGMATIX

Estos romanos están locos...

Si Mario hubiese vivido en Francia en los tiempos de César, hubiese tenido un aspecto muy similar al de Asterix (bajito, galo y con una especial habilidad para resolver problemas).

No nos cabe duda de que también estaría encantado de protagonizar este estupendo plataformas y pasearse por sus 30 niveles situados en localizaciones tales como La Galia, Egipto o Italia, repartiendo porrazos a los romanos y recogiendo monedas y otros tesoros.

MÁS QUE UN HÉROE

Aunque Asterix es quien da nombre al juego, comparte protagonismo con su inseparable compañero, Obelix. Cada uno tiene sus propias rutas y niveles, así como unas habilidades específicas, pero ambos deberán enfrentarse con montones de enemigos que demuestran tener más de dos dedos de frente en sus ataques.

Pese a no ser la primera aparición de los galos en la GB, la fidelidad que han mantenido los desarrolladores con respecto al cómic a la hora de plasmar los personajes lo convierten en la mejor aventura de bolsillo protagonizada por esta simpática pareja.

JUEGOS, JUEGUIS

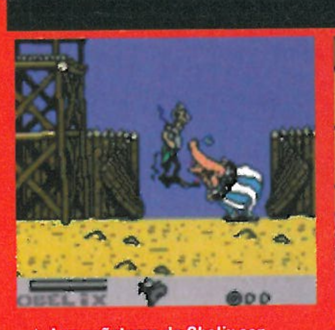
El cartucho incluye un modo formado por breves y entretenidos minijuegos en los que puedes disputarte con un amigo quién conseguirá la mayor puntuación.



Lanzamiento de romanos. Todo un deporte olímpico.



Busca la pareja de cada escudo para ganar.

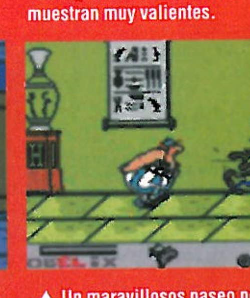


Los puñetazos de Obelix son iguales que en el cómic.

Algunos enemigos no se muestran muy valientes.



Con la alfombra aumentarás tu velocidad.



Un maravillosos paseo por una librería egipcia.



GRÁFICOS	Muy fieles al cómic.
JUGABILIDAD	Niveles muy variados.
DURABILIDAD	Los juegos le alargan la vida.
PUNTUACIÓN	80%

¡AJÁ! UN CONSEJO — Battletanx: A la hora de escoger un tanque, quédate con el estándar. Es el mejor para las misiones.

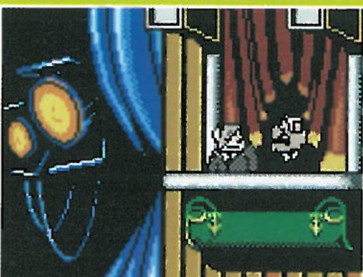
GAME BOY COLOR | DE: TAKE 2 / PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

THE MUPPETS

Una misión con mucho peluche.

Los famosos peluches creados por Jim Henson han actuado en la tele, el cine y los dibujos. Ya era hora de que tuviesen su propio videojuego.

Desafortunadamente, este último paso no parece haberles salido tan bien como hubiésemos deseado.



ANIMALADAS

Tu misión (como Animal, el más salvaje de los Teleñecos) es rescatar a la cerdita Peggy. Para ello deberás recorrer seis áreas temporales formadas por cuatro niveles cada una. La intro es muy alentadora pero, a medida que avanzas en el juego, te das cuenta de que todo consiste en andar, recolectar monedas y morir una y otra vez.

Quizá la mayor pega es que Animal no es la clase de héroe adecuado para este tipo de juegos, pues sus movimientos quedan demasiado limitados. La aventura es entretenida, pero nos quedamos con el show de la tele y las películas.

UN MUNDO DE PELUCHE

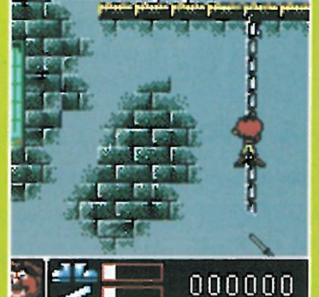
Seis áreas temporales de cuatro niveles cada una y dos teleñecos con el deber de resolver un puzzle es lo que ofrece este juego.



▲ Tú escoges el orden en el que recorrer los niveles.

▲ En cada nivel debes conseguir un ítem para poder avanzar.





GRÁFICOS	Coloridos, pero no deslumbrantes.	PUNTUACIÓN 50%
JUGABILIDAD	Te crispará los nervios.	
DURABILIDAD	El camino es largo y duro.	

GAME BOY COLOR | DE: MATTEL / PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

CATZ/DOGZ

Cuida de tus cachorros y mima a tus gatitos con este "*mascot 'em up*".



Si siempre has querido tener un animalito para poder jugar con él, pero no te han dejado meter en casa el cachorro de hipopótamo, este cartucho te brinda la oportunidad de que cuides de tu propia mascota sin ningún impedimento paternal.

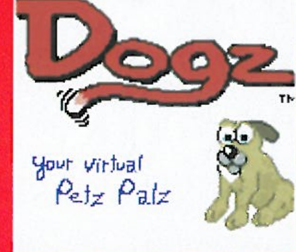
ESCOGE A TU COMPAÑERO

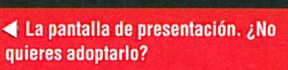
Catz y *Dogz* son, básicamente, lo mismo. La única diferencia es que, dependiendo el que escojas, te llevarás a casa a un perrito o a un gatito para cuidarlo.

Una vez tienes tu mascota, empieza (o no) la diversión.

El juego consiste en atender las necesidades de tu animalito. En este sentido, es algo parecido a un Tamagotchi, sólo que con más pelo y con más demandas. También tienes una opción para conectar tu GB a la de un amigo mediante el cable Link para intercambiar mascotas e ítems, diferentes en cada cartucho.

Realmente, ni *Catz* ni *Dogz* ofrecen lo que se dice emociones fuertes, pero es muy útil para contentar a tu hermanita pequeña cuando te incordie. Aunque es posible que ella acabe cambiándolo por un hámster.

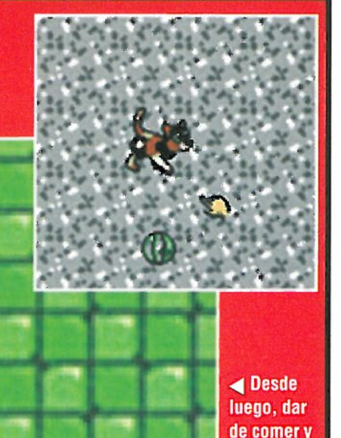




◀ La pantalla de presentación. ¿No quieres adoptarlo?

▶ Hay varios entornos disponibles para pasear a tu mascota.

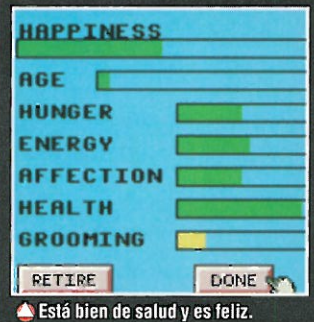




◀ Desde luego, dar de comer y beber a un cachorro no es muy emocionante...

TRÁTALOS BIEN

Si quieres saber cómo está tu mascota, sólo has de consultar la pantalla de estado de tu animalito. En ella podrás saber si está feliz o hambriento y qué tal va de salud. También te informa de las áreas que necesitan de una mayor dedicación por tu parte. Si no lo haces bien, se marchará...



▲ Está bien de salud y es feliz. Vamos a acariciarlo.



▲ En la despensa guardas sus juguetes.



▲ Un simple contrato que confirma que le cuidarás bien.



GRÁFICOS	Los cachorros están muy bien animados.	PUNTUACIÓN 50%
JUGABILIDAD	Ideal para los peques de la casa.	
DURABILIDAD	Depende de tus cuidados.	

¡AJÁ! UN CONSEJO: **The Muppets: Guarda tu ataque especial para aquellas zonas del juego en las que no puedes avanzar sin recurrir a él.**

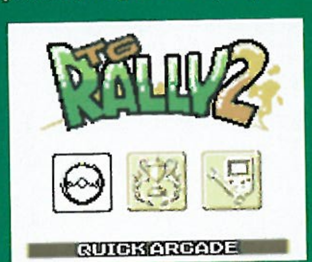
GAME BOY COLOR | DE: KEMCO/PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

TOP GEAR RALLY 2

TOP GEAR RALLY 2

Tu motor de bolsillo.

La Game Boy Color no es, precisamente, la plataforma ideal para un juego de coches potente. En la mayoría de ellos, los controles no son muy precisos, los gráficos dejan qué desear y el sonido de los motores parece una mosca zumbante. ¿Cambia este juego algo de eso?



A MEDIO GAS

Kemco ha logrado, con esta nueva entrega, mejorar mucho el título anterior. Los gráficos continúan sin ser una maravilla, pero tienen un aspecto muy bueno. La pinta es excelente y se las han ingeniado para incluir una acertada selección de circuitos y otros extras.

Top Gear Rally 2 eleva el listón de los juegos cocheros de bolsillo, cosa no excesivamente meritoria. Una vez has puesto a punto tu coche, comprobarás que las pistas tienen un buen ritmo y que los controles son muy adecuados. Hay varias zonas que recorrer, 4 condiciones climatológicas variables y algunos coches y pistas que puedes desbloquear a medida que avanzas. Todo esto convierte a este juego en una apuesta motorizada, cuando menos, muy correcta.



▲ Tu vehículo responde perfectamente a los controles. Algo de agradecer en un juego de coches para GB.

GRÁFICOS — Cuidados y atractivos.
JUGABILIDAD — El control es muy preciso.
DURABILIDAD — Descubre las pistas secretas.

PUNTUACIÓN 69%

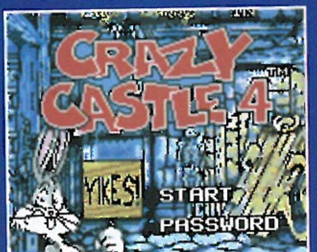
GAME BOY COLOR | DE: KEMCO/PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

CRAZY CASTLE 4

CRAZY CASTLE 4

El regreso del conejo de la suerte.

Nuestro amigo Bugs ha encontrado un antiguo mapa acerca de un Castillo misterioso. Pensando que allí encontrará montones de zanahorias, se dirige a él de cabeza (sin recordar sus tres experiencias pasadas en dicho castillo). Afortunadamente para nosotros, eso significa que estamos ante un nuevo plataformas para GBC.



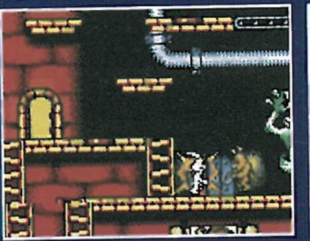
SALTA BUGS, SALTA

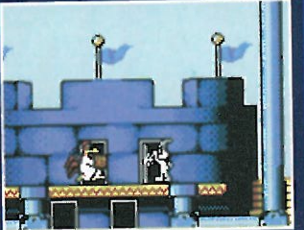
Estamos seguros de que, si buscas un poco, encontrarás plataformas para GB mejores que *Crazy Castle 4*, pero éste no está nada mal. Tu incapacidad para saltar puede convertirse en algo frustrante al principio, pero cuando te metas en el juego, no querrás salir. El juego es simple: Bugs ha de subir y bajar escaleras y atravesar puertas hasta que tenga suficientes llaves para salir del nivel. Eso es todo. La jugabilidad está más centrada en evitar a los enemigos que en moverse por peligrosas plataformas. No es el juego de tu vida, pero sí te aseguramos que te mantendrá entretenido hasta que lo acabes.



ENTRE MADRIGUERAS

La mayoría de los niveles son básicos y el objetivo es subir y bajar escaleras hasta encontrar la salida.





GRÁFICOS — Bugs y su tropa al completo.
JUGABILIDAD — Básico, pero entretenido.
DURABILIDAD — 32 niveles que se complican.



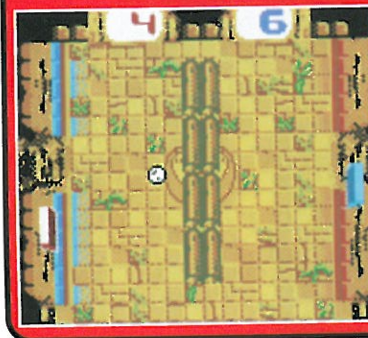
GAME BOY COLOR | DE: TAKE 2/PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

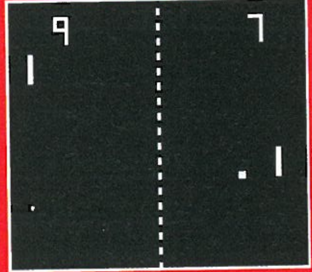
PONG

PONG

¡Es más viejo que Cranky Kong!

Sí, se trata del padre de los videojuegos, el clásico tenis en el que has de desplazar tu barra de arriba a abajo. Take 2 ha intentado incluir nuevas cosas, pero básicamente es lo mismo de siempre. Cuatro áreas de juego, tres niveles de dificultad y un modo Torneo es su oferta.





Las nuevas áreas ofrecen color, además de ligeros cambios en la jugabilidad. En Pong Ártico hay dos bolas en vez de una, en Pong Jungla, las raquetas ofrecen más posibilidades tácticas, y en Pong Fútbol juegas con cuatro raquetas. De todas formas, el lavado de cara que suponen estos modos no supone una gran novedad. En cuanto al modo Torneo (vence en una pista para jugar en otra) es un poco pobre.

¿ENLAZADOS?

Una opción para dos jugadores mediante el cable Link hubiese sido un toque de gracia para el cartucho pero, desafortunadamente, no se incluye.

LEVES MEJORAS

La diferencia entre un área y otra se encuentra en los fondos y en el obstáculo o reforzador que hay. Nada sorprendente, pues.



GRÁFICOS — No están mal, pero son simples.
JUGABILIDAD — Lo mismo una y otra vez.
DURABILIDAD — No excesiva.



¡AJÁ! UN CONSEJO — **Pong: Justo cuando golpees la bola, pulsa A y, rápidamente, muévete para dar velocidad y ángulo a la pelota.**

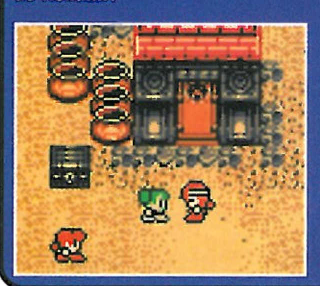
GAME BOY COLOR | DE: KONAMI | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

AZURE DREAMS

AZURE DREAMS

¿Te atreves a visitar la Torre de la Monstruosidad?

La captura de monstruitos en tu portátil se está convirtiendo en un deporte más practicado que el dominó entre los jubilados. ¿Qué tal es la apuesta de Konami?







Azure Dreams es uno de los mejores RPG para GB actuales. Su fuente de inspiración es, cómo negarlo, *Pokémon*, pero tiene un carácter muy propio. La acción se concentra en un edificio llamado Torre de la Monstruosidad, plagada de peligros, pero también de sorpresas, pues el cartucho incluye un generador de niveles aleatorio gracias al cual, cada vez que entras en ella, todo tiene un aspecto diferente.

Para crearte tu equipo de monstruos o "familiares" puedes cazarlos mediante collares capturadores que podrás comprar o bien hacer de comadrona, ya sea criando los huevos que te encuentres o haciendo que dos de tus monstruitos se emparejen para crear uno nuevo.

La jugabilidad de *Azure Dreams* recuerda mucho a la de *Zelda* y, a diferencia de *Pokémon*, el objetivo no es hacerse con muchos monstruos, sino educar a un grupo reducido y hacerlos muy fuertes.

Te puede sonar a más de lo mismo, pero este juego de Konami es, sin duda, una buena captura para ti.

¡ATACA, ATACA!

Antes de los combates, has de establecer una estrategia de lucha basada en una escala de agresividad que va del 1 al 5. En función de la que escojas, tus monstruos serán monjitas de la caridad o fieras salvajes que no atenderán a razones.

Cambia el grado de agresividad cuando quieras.

Algunas zonas necesitarán estrategias más agresivas.







GRÁFICOS — Muy detallados. Superan al resto de RPG.

JUGABILIDAD — Un poco repetitiva, pero adictiva.

DURABILIDAD — La aventura es muy larga.

PUNTUACIÓN 81%

GAME BOY COLOR | DE: PROEIN | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

RAINBOW SIX

Controla tus emociones si no quieres ser descubierto y capturado por el enemigo.

Tras un largo proceso de desarrollo llega, por fin a nuestra GB, *Rainbow Six*... ¿Ha valido la pena la espera?

Las primeras señales son buenas: la música del principio es movidita y espectacular, los gráficos están muy cuidados y la atmósfera es tan tensa que puede cortarse con un cuchillo.



Pero no todo van a ser buenas noticias. La pega principal que encontramos en el juego es que la acción no engancha mucho y se reduce a pequeños hombrecitos que pululan disparando balazos contra terroristas que no dicen ni mu.

La mayor parte del tiempo la pasas vagando por ahí, buscando algo que explorar o a alguien a quien disparar con el agravante de que no hay ni un mapa decente. Y lo que es peor: los miembros del equipo pueden quedarse atascados en un sitio del escenario y no seguir al resto.

RESUMIENDO...

A pesar de ser uno de los juegos más prometedores, *Rainbow Six* puede decepcionar. Aunque, de todos modos, si eres del tipo de personas que se sienten fascinadas con la idea de arrastrarse por los suelos, meterse en lugares insólitos y peligrosos y cosas así, te sentirás como pez en el agua.

¡PONTE LAS GAFAS!

En algunas de las misiones tendrás que apañártelas a oscuras. Aquí es donde entran en juego las GVN (Gafas de visión nocturna).



Ésta es la forma en la que verás las cosas con la luz normal...

... y aquí con las gafas de visión nocturna. Verde esperanza...



RAINBOW SIX

Puedes dividir a tus ocho colegas en los equipos que tú quieras.

La pantalla de selección es muy detallada. ¡Fíjate!



Tus minicoleguillas antiterroristas se ponen manos a la obra. Hay que limpiar este edificio de malos. ¡A por ellos, chicos!

GRÁFICOS — No están mal, aunque un poco pequeños.

JUGABILIDAD — La idea es buena, pero le falta ritmo.

DURABILIDAD — Envolvente, pero repetitivo.

PUNTUACIÓN 80%

¡AJÁ! UN CONSEJO — Rainbow Six: Equipa a uno de los miembros de tu equipo con un radar para ayudarte a eliminar a los terroristas descarriados.



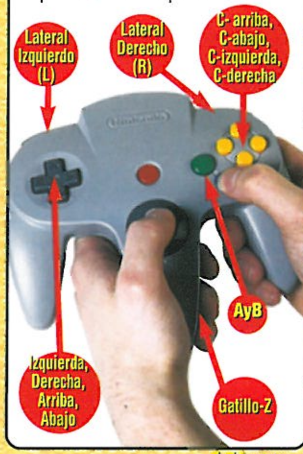
SUSCRÍBETE A games WORLD
SWEET
CARTMAN
CHEESY POOFS
CON Acclaim
Y PODRÁS ATRAPAR UNO DE LOS 4 CARTUCHOS DE
SOUTH PARK RALLY
QUE SORTEAMOS
SOUTH PARK RALLY
NINTENDO64
SWEET
Acclaim
Nintendo
PAL VERSION
Sorteo 19 Agosto de 2000



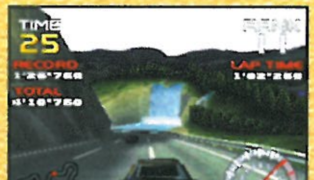
¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.











Descubre los secretos de

RIDGE RACER 64

Bonito coche. ¿No te apetece dar una vuelta en él? Abróchate el cinturón y presume ante tus amigos con este par de trucos...

¡TRUCOS ESTRELLA!

CADDY CAR

Si quieres pilotar el veloz Caddy Car, tendrás que jugar sin cargar una partida guardada anteriormente. Selecciona uno de los coches básicos y accede al modo Gran Prix. Una vez en la parrilla de salida, realiza un giro de 180º y conduce directo al muro que hay justo detrás de ti. Sigue embistiéndolo hasta atravesarlo. Empezarás la carrera, recorriendo el circuito al revés.

La recompensa por ganar la carrera es el súper flipante Caddy Car.

CÁMARA BORROSA

Aplica un efecto de visión turbia en las repeticiones. Pulsando C-izquierda podrás activar y desactivar el efecto de cámara borrosa. ¡Muy artístico!

Demuestra que eres puro músculo en...

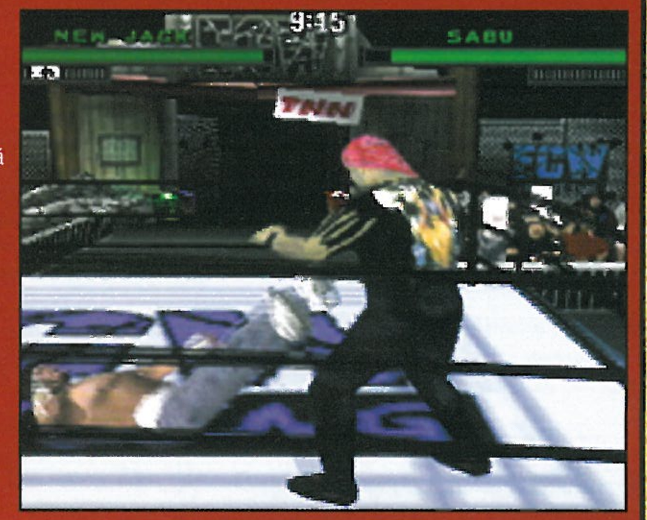
ECW: HARDCORE REVOLUTION



¿Estás ahí? Bien, porque si quieres aprender a hinchar la cabeza de tu luchador como un globo o a desbloquear los personajes secretos de este popular juego de lucha, tendrás que seguir leyendo. ¡Vas a arrasar!

Hay algunos trucos y modos de juego alocados que puedes practicar en *ECW: Hardcore Revolution*. Juega como el luchador de la columna derecha (primer cuadro) en modo Career y, al vencer, conseguirás el truco mostrado en la columna de la izquierda. Si quieres a personajes ocultos como el gran Bill o el chalado Cyrus, tendrás que: o bien pelear utilizando el luchador de la columna derecha (segundo cuadro), o bien ganar el título especificado. Todo dependerá del personaje que estés intentando conseguir...

TRUCO	LUCHADOR	LUCHADOR DESBLOQUEADO	LUCHADOR/TÍTULO
Cabeza grande	Rhino	Bill Alfonso	Rob Van Dam
Pies grandes	Balls Mahoney	Judge Jeff Jones	Mike Awesome
Manos grandes	Jason	Cyrus the Virus	Campeonato
Texturas establecidas	Tommy Dreamer		Mundial World TV
Modo Ego	Chris Chetti	Joel Gertner	Cinturón Acclaim
Modo Gordo	Spike Dudley	Louie Spicolli	Campeonato de
El ahorcado	Sal E Graziano		Pesos Pesados
Sin cabeza	Taz	The Sheik	Campeonato Mundial
Cabeza pequeña	Roadkill		Tag Team



Consigue los corredores secretos de...

SOUTH PARK RALLY

Gana las siguientes carreras del modo Campeonato y desbloquearás el personaje que te especificamos sin tener que soltar un solo taco.

CARRERA	PERSONAJE DESBLOQUEADO
Rally Days	Mr. Garrison
Spring Cleaning	Mr. Mackey
Pink Lemonade	Big Gay Al
4th of July	Mephisto
Halloween	Grandpa
Christmas	Jesus
New Year's Day	Satan



Pasa como una flecha por...

SPEEDY GONZALES



Introduce estos códigos en la pantalla de password para llegar a los últimos niveles más rápido:

2	6483
3	2397
4	9853
5	5629
6	5141

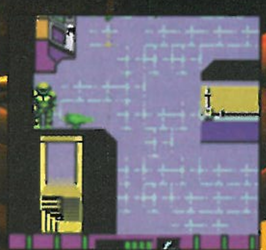
Activa el modo de trucos:

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.



Ahí va un truco sencillo. Sólo tienes que introducir BBBBBBBB como contraseña y accederás a las opciones de trucos del juego. ¡Buena cacería!





Conduce peligrosamente en...

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

Estos códigos harán más atractivas las carreras de *2nd Offense*. Te estrellarás, dispararás y, sobre todo, conducirás como un imprudente jubilado que se ha olvidado las gafas en casa...

Atraer enemigos	UNDER_FIRE
Ruedas grandes	GO_MONSTER
Acción acelerada	QUICK_PLAY
Coches más veloces	MORE_SPEED
Coches más pesados	GO_RAMMING
Suspensiones altas	JACK_IT_UP
Sin enemigos	HOME_ALONE (modo arcade)
Sin gravedad	NO_GRAVITY

Disparo rápido	RAPID_FIRE
Cámara lenta	O_SLOW_MO
Supermisiles	BLAST_FIRE
Ultraresolución	GO_MAX_REZ (Expansion Pak)
Mismos coches	MIXES_CARS (multijugador)
Todos los finales	LONG_MOVIE (modo arcade)

Vuélvete más sigiloso en...

RAINBOW SIX



Si estás harto de asomar la cabeza por la esquina para que te la vuelen de un disparo, echa una ojeadita a nuestras órdenes súper secretas...

DESTELLOS CEGADORES...

Si el continuo destello de los disparos y explosiones te ciega, ponte los anteojos de visión nocturna. Así no lucharás en desventaja. Quítatelas cuando hayas recuperado la visión normal.

Sin nuestro truco, no conseguirás otra cosa que acabar como un colador.

CÓDIGOS DE NIVEL

Nivel	Código(Recluta)	Código(Veterano)	Código(Elite)
02	12D1S2Q22MQQ	1ZL1S2RF2MQQ	1ZB1S2S22M??
03	BJDBC3Q22WQQ	BJJBC3RF25QQ	BJBBC3S225??
04	BZDBSMQZZ!QQ	BZJBSMRF28RQ	BZBBSMS22888
05	CJTCCQQ2F4SQ	CZBCS5RFFMRQ	CJDCCQS2F288
06	K2TK65Q2F4SQ	DJBDCYRFF5RQ	CZDCSWS2FMQ8
07	T2TT68QCF!WQ	DJDDC6R2FWR8	DJBDCYS2F5??
08	5JR5L1QGGGSQ	LZBDS8R2F8RQ	DZBDS8S2F???
09	52T572Q4G4SQ	MJB2D1R2G2RQ	2JB2D1S2G2??
10	VJVVLJQGGWSQ	2ZB2T2R2GMQQ	2ZB2T2S2GM??
11	VZVVXMQ26!SQ	FJJFD3R2G5RQ	FJDFD3S2G5??
12	VZRFTMQ2G8SQ	FZJFTMR2G8RQ	FZDFTMS2G888



TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

N64
Knockout Kings 2000
Para llegar a ser el mejor dentro del cuadrilátero, boxea como Mohammed Ali y acude al ring de entrenamiento después de cada combate. Quédate cerca del entrenador, luego, pulsa y mantén presionado C-arriba para ganar puntos de entrenamiento extra que incrementarán tu destreza.

GBC
El demonio de Tazmanian
¿Quieres proseguir tu aventura sin incordiar a los nativos? Introduce los siguientes códigos en la pantalla de contraseñas:

2	345371
3	745577
4	367123
5	662077

N64
Duke Nukem: Zero Hour
Accede al modo en primera persona sin acabar el juego. Para ello, introduce la siguiente combinación en la pantalla de inicio:
Abajo, Arriba, L, B, Z, Izquierda, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, Z

GBC
Wario Land 2
Para acceder a un capítulo oculto, empieza una nueva partida y deja que los piratas echen del castillo (a golpes) al dormilón de Mario. La partida empezará en un capítulo secreto.

N64
Super Smash Bros
Si mueres durante una partida por equipos con reservas, roba una vida a tu compañero (siempre que él tenga más de dos). Para robarla, tendrás que mantener pulsado Start cuando vuelvas a entrar en acción.

N64
Nuclear Strike
Puede que los helicópteros sean la única manera de viajar, pero si quieres ir de A a B sin ser abatido, introduce las siguientes contraseñas:
Más armadura PCPNL
Daño cuadriplicado BDGFG

GBC
WCW Mayhem
Introduce estos códigos en la pantalla de contraseñas del modo *pay per view* y las palizas serán sonadas.
Todos los luchadores PLYHDNGYS
Luchadores alternativos NGGDYNLN
TNT Nitro PLYNTRCLSC
Los mismos luchadores DPLGNGRS

SI NO TEMES ROMPERTE LA CRISMA NI ENFRENTARTE A ABUELAS ENFURECIDAS, SÓLO TIENES QUE PREOCUPARTE POR NO MORDERTE LOS LABIOS CUANDO FRACASES EN EL CUADRAGÉSIMO SÉPTIMO INTENTO DE LOGRAR UN GIRO DE 360°. EL JUEGO DE MR. HAWK ES DIVERTIDÍSIMO, PERO TAMBIÉN TE HARÁ SUFRIR CON SU DIFICULTAD. VAMOS A ECHARTE UNA MANO...

GUÍA SOBRE CUATRO MINIRUEDAS DE

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

TONY HAWK



Aunque muchos lo consideren el gran patriarca del monopatín, Tony no ha perdido energías.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Kickflip: Izquierda + C-izquierda
Heelflip: Derecha + C-izquierda
360 Flip a Mute: Abajo, Derecha + C-izquierda

BOB BURNQUIST



Otro de los ases del monopatín, uno de los más veloces. Ejecuta *ollies* dificilísimos extraordinariamente.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Backflip: Arriba, Abajo + C-arriba
Burntwist: Arriba, Izquierda + C-arriba
Smith Grind con un solo pie: Derecha, Derecha + C-arriba

GEOFF ROWLEY



Geoff, otro de los maestros, tiene aficiones tales como patinar por las calles y tocar el Cuerno Alpino.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Benihana: Derecha, Abajo + C-derecha
Hardflip Doble: Derecha, Abajo + C-izquierda
Dark Slide: Izquierda, Derecha + C-arriba

BUCKY LASEK



Bucky es un excelente patinador, con nervios de acero y la testarudez de una mula.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Kickflip McTwist: Arriba, Abajo + C-derecha
360 Flip: Derecha, Abajo + C-izquierda
Fingerflip Airwalk: Izquierda, Derecha + C-derecha

CHAD MUSKA



Otro de los patinadores que prefieren vagar de noche por las calles en vez de quedarse con su abuela a tricotar.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Rocket: Arriba, Derecha + C-derecha
5-0 Grind: Abajo + C-arriba
360 Shove it rewind: Derecha, Derecha + C-izquierda



EL ALMACÉN

LA PRIMERA ZONA DE PATINAJE SE ENCUENTRA EN UN ALMACÉN ABANDONADO. ALGÚN ALMA CARITATIVA SE HA DEJADO UNA *HALFPIPE*, ASÍ COMO OTRAS RAMPAS DESDE LAS QUE PUEDES HACER MARAVILLAS Y DISFRUTAR.

BUSCA LAS LETRAS S.K.A.T.E





◄ Si no recobra el equilibrio, asistiremos a una caída.

▼ A Bucky le faltan sólo 60.300 puntos para ganar un maravilloso peine.

T Entra por la ventana y baja por la pendiente. Trata de alinearte con la "T" que pende sobre la *halfpipe*. Aprovecha la velocidad adquirida para hacer un *ollie* en el primer borde de la *halfpipe*. Trata de agarrar la letra "T" al vuelo.

K Algo a la izquierda, sobre la ancha *quarterpipe* de la pared posterior. Si alcanzas suficiente impulso, la recogerás.

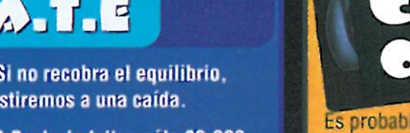
A La "A" se encuentra justo delante de ti. La verás flotar sobre el Taxi. Para alcanzarla utiliza las tablas que hay al lado.

E Cuando tengas la "K", ve hasta la *quarterpipe* de la pared opuesta, a la derecha de la baranda. Alcanzarás la letra desde la *quarterpipe*.

S Da media vuelta y regresa al área principal.



CINTA OCULTA





DESVELAMOS EL LUGAR EN EL QUE SE ESCONDEN ESAS MALDITAS CINTAS

Es probable que recogieras la cinta cuando pasaste a través del segundo montón de cajas. Pero, si no lo hiciste, la encontrarás en la habitación, sobre la *halfpipe*. ¿No te parece que deberías volverlo a intentar?



DESTROZA LAS CAJAS

1 Antes de salir de la primera habitación, vuélvete a la derecha y derriba el montón de cajas que encontrarás al lado de la ventana.



2 El segundo montón de cajas es más problemático. Tienes que atravesar la ventana que se encuentra al lado del primer montón. Cuando bajes hacia la *halfpipe*, busca el ángulo adecuado para poder saltar a través de la habitación que se encuentra sobre dicha *halfpipe*. No pierdas de vista esa habitación y traza un *ollie* desde el borde de la *halfpipe*. Si cronometras bien el salto, pasarás a través de la habitación y derribarás las cajas.

3 A la derecha del taxi se encuentra una galería con otra baranda y más cajas. Cuando aterrices, trata de llegar a esta área.

4 La *quarterpipe* de la pared posterior tiene una especie de joroba. Sobre ella encontrarás más cajas apiladas. Ejecuta otro *ollie* sobre la joroba y, de paso, derriba las cajas.

5 Cuando bajes por la *quarterpipe*, ve hacia la derecha. Ante ti encontrarás una plataforma elevada. Sube con un *ollie* y pasa a través del último montón de cajas.

KAREEM CAMBELL



Mr. Campbell es un patinador muy capaz. Se enorgullece de sus espectaculares *ollies*.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Hardflip: Derecha, Arriba + C-izquierda
Boardslide: Derecha/Izquierda + C-arriba
Kickflip Underflip: Izquierda, Derecha + C-izquierda

ANDREW REYNOLDS



Un patinador equilibrado, perfecto en la calle. Siente un temor irracional hacia los corderos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Stalefish: Izquierda, Abajo + C-derecha
Triple Kickflip: Izquierda, Izquierda + C-izquierda
Heelflip a Bluntslide: Abajo, Abajo + C-arriba

RUNE GILFBERG



Rune es el único patinador europeo de este juego. Sabe dar grandes saltos en las rampas.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Kickflip to Indy: Izquierda, Arriba + C-izquierda
360 Shove it: Arriba + C-izquierda
Christ Air: Izquierda, Derecha + C-derecha

JAMIE THOMAS



Aunque no pueda compararse con los otros patinadores, resulta divertido. Le dan miedo las cucharas.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Impossible: Abajo + C-izquierda
Nose Grind con un solo pie: Arriba, Arriba + C-arriba
540 Flip: Izquierda, Abajo + C-izquierda

ELLISA STREAMER



Una de las pocas mujeres que se dedican al monopatín. Es célebre por su movimiento Judo Madonna.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Backflip: Arriba, Abajo + C-derecha
Crooked Grind: Derecha, Arriba + C-arriba
Judo Madonna: Izquierda, Abajo + C-derecha



ESTA ESCUELA TIENE UNO DE LOS PATIOS MEJOR EQUIPADOS DEL MUNDO PARA EL MONOPATÍN. DE HECHO, ES UNA ESCUELA DE MONOPATÍN. ¿QUE QUIERES MATRICULARTE? NOS LO IMAGINÁBAMOS.

BUSCA LAS LETRAS S.K.A.T.E

S Baja por la pendiente desde la posición inicial. Cuando llegues al fondo, gira hacia la izquierda, en dirección a la escalera. A la izquierda descubrirás la baranda. Ejecuta un *grind*, un *boardslide* o cualquier otro deslizamiento y recoge la "S" en el camino.



K Vuélvete ligeramente hacia la izquierda y sube por la primera mini rampa que veas. Haz un *ollie* para elevarte y agarra la letra "K".

A Más adelante verás un bloque de cemento en el suelo. Deslízate sobre él si te apetece. Encontrarás otro idéntico. Cerca de allí descubrirás una "A".

Andrew prefiere usar el monopatín para deslizarse en vez de su cara.

Ya lo decía mi padre: "La vida está llena de deslices".

Para ser patinador hay que ser un tipo radical.





T Más adelante encontrarás algunas *quarterpipes* en la pared. Sube por la que se encuentra a la derecha. Una vez en lo alto encontrarás la letra "T". Recógela con el salto que más te apetezca.

E Cuando tengas la "T", ve hacia la derecha y sube a una baranda de fácil localización. La encontrarás entre dos piscinas vacías. Para llegar a la letra "E", tienes que hacer un *grind* sobre la pequeña baranda.

DESLÍZATE POR LAS CINCO MESAS

1 Desde la posición inicial, vuélvete inmediatamente hacia la izquierda y baja por la rampa. Sigue hacia la izquierda hasta que localices la primera mesa.

2 Sigue adelante hasta que encuentres una escalera a tu izquierda, delante de una pared. Baja por ella. Cuando llegues abajo, gira hacia la izquierda y sigue la sección elevada de ladrillos que te llevará hasta la mesa siguiente.

3 Sigue por la sección de ladrillos hasta que llegues a una zanja. Baja, sube y prosigue hasta encontrar otra mesa. Haz un *grind*.

4 Gira diagonalmente hacia la derecha y



sigue en esa dirección. Descubrirás una rampa cuadrangular. Al pasar por ella encontrarás otra mesa.

5 Date la vuelta. Descubrirás un área con *quarterpipes* a ambos lados. Sigue adelante por el lado izquierdo. Mantente a la izquierda al llegar a una esquina y también al pasar por el lado de una piscina vacía. Allí descubrirás la última mesa.



DESVELAMOS EL LUGAR EN EL QUE SE ESCONDEN ESAS MALDITAS CINTAS

Sube al tejado del gimnasio. Más adelante, a la izquierda, descubrirás una estrecha rampa que llega hasta la barandilla. Sírvete de la ventana abierta o de la rampa para hacer un *ollie* que te lleve a la terraza. Si lo haces bien, te llevarás la cinta oculta.



SKATE PARK CHICAGO

TU PRIMERA COMPETICIÓN. ¡NO ESCATIMES ESFUERZOS!







Es el momento de competir. Tienes tres oportunidades de contabilizar puntos. Las dos puntuaciones mejores podrán aspirar a medalla. Necesitas, al menos, ochenta puntos en la mejor carrera. Si no los alcanzas, no podrás derrotar a tus nueve rivales y ganar la medalla.

Trata de alcanzar los 720 puntos en cada una de las ocho acrobacias.

Saca partido de la barandilla que se halla enfrente de la posición de salida. Trata de mezclar dos *grinds* distintos.

Realiza saltos y acrobacias múltiples para sumar puntos en la *halfpipe* y en la pista circular.

DOWNTOWN MINNEAPOLIS

BUSCA LAS LETRAS S.K.A.T.E

S Tu patinador se encuentra delante de una rampa. Utilízala para hacer un *ollie* con el que alcanzar la pared de la derecha. Busca una baranda a tu derecha. Súbete a ella con un *ollie* y deslízate. Vuelve a saltar a su extremo para recoger la "S".



K ¡Es muy fácil! Gira a la derecha en la plaza y haz un *ollie* en la fuente del centro para conseguir la "K".

E Tras saltar sobre la fuente, sigue adelante hasta la calle. Ve por la izquierda y sigue por la calle tras pasar de largo ante un coche aparcado a la derecha. Verás una gran rampa a la derecha de una farola. Salta desde esta rampa y haz un *grind* en la baranda de enfrente. Así conseguirás la letra "E".

A Sigue patinando por la calle hasta que gire



hacia la izquierda. Verás la letra "A" en la primera esquina a tu izquierda. Emplea la rampa para ascender y recogerla.

T Cuando tengas la "A", gira hacia la izquierda. Verás un camión. Emplea las rampas de carga para llegar hasta un túnel. Sigue adelante por él.



CENTRO COMERCIAL NEW YORK

ATENCIÓN A TODOS LOS CLIENTES DEL CENTRO COMERCIAL. HOY CERRAMOS MÁS TEMPRANO. UNA PANDILLA DE *SKATERS* VIENE A DESTROZAR EL ESTABLECIMIENTO.

BUSCA LAS LETRAS S.K.A.T.E

S Baja dos niveles. Tendrás que girar hacia la izquierda en dos ocasiones. Cuando empieces a ver el interior, descubrirás una baranda a la izquierda. Si haces un *grind* en ella, alcanzarás la "S".

K Pasa a través de la puerta de cristal y sigue adelante por la pared derecha. No te detengas hasta encontrar una fuente. Haz un *grind* en la maceta de la izquierda para alcanzar la letra "K".

A Dirígete al centro del establecimiento, donde un angosto camino te llevará hacia abajo. Haz un *grind* sobre el banco que encontrarás a la izquierda de la minúscula piscina. Así conseguirás la "A".

T Sigue adelante hasta que descubras una pequeña isla en el centro con dos estructuras de cemento idénticas a la que tuviste que recorrer para recoger la "A". Una vez más, haz un *grind* en la de la izquierda. Esta vez conseguirás la "K".

E Sigue adelante hasta que salgas del edificio. La "E" se encuentra delante de ti, sobre una piscina. Alcánzala con un *ollie* desde el borde del desnivel.



▲¿Hay algo más divertido que un monopatín y una rampa como ésta para practicar?

CINTA OCULTA

DESVELAMOS EL LUGAR EN EL QUE SE ESCONDEN ESAS MALDITAS CINTAS

Patina por la derecha hasta que veas el coche. Busca una pequeña rampa con flechas y haz un *ollie* desde el lado derecho de la flecha que se encuentre más a la izquierda y un *grind* sobre una de las estructuras de cemento que se encuentran en lo alto. Si haces un *ollie* hasta el lado opuesto, te adueñarás de la cinta de vídeo.



DESTROZA LAS SEÑALES DE "PROHIBIDO PATINAR"

1 Sigue adelante mirando a la izquierda. Cuando veas la primera señal, un taxista intentará arrollarte. ¡Destruye la señal! ¡Ser patinador no es delito!

2 Estás patinando hacia la fuente. Antes de llegar, gira en diagonal hacia la izquierda. Así regresarás a la calle y encontrarás otro cartel entre dos barandillas.

3 Sigue patinando y vuélvete hacia la izquierda. Verás una rampa grande a la izquierda y una más pequeña a la derecha, con una baranda al lado. Dirígete a la rampa grande de la izquierda, pero salta sobre el borde. Verás el tercer cartel. Vuelve a saltar hacia la calle donde te encontrabas y prosigue en la misma dirección.



4 Sigue por esta calle. Concéntrate en la pared derecha. Encontrarás un coche aparcado a la derecha y una rampa en la misma dirección. Verás la señal también a la derecha.

5 Sigue por la calle hasta que te veas obligado a girar a la izquierda, pero sin dejar de mirar a la derecha. Tendrías que ver una plaza rodeada de farolas. Descubrirás la última señal de tráfico en el centro de la plaza. ¡Rómpela!

CUANDO VISITES DOWNTOWN, TRATA DE EVITAR A LOS TAXISTAS. ODIAN A LOS PATINADORES.





CINTA OCULTA

DESVELAMOS EL LUGAR EN EL QUE SE ESCONDEN ESAS MALDITAS CINTAS

Súbete al camión y sigue por el túnel hasta llegar a un tejado. Sube hasta su punto más alto. Encontrarás un área con *quarterpipes* y cuatro huecos entre las rampas. Toma carrerilla y haz un *ollie* en el lateral del edificio, sobre el hueco de la izquierda.

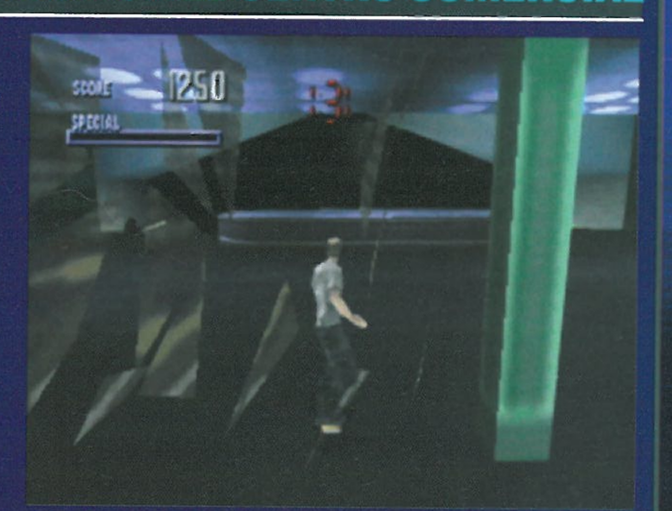


DESTRUYE LAS GUÍAS DEL CENTRO COMERCIAL

1 Entra violentamente en el centro comercial y sigue todo recto hasta la escalera mecánica. Al llegar arriba encontrarás la primera guía que tienes que destruir.

2 Sigue adelante y vuelve a bajar al vestíbulo principal. Sube por la primera escalera mecánica de la izquierda. Cuando llegues arriba, vuélvete hacia la derecha y destruye la guía que encontrarás detrás de ti. Luego vuelve a girar hasta quedar encarado en la dirección opuesta.

3 Haz un *ollie*. Cuando desciendas, descubrirás una pequeña piscina. Sigue adelante por su izquierda y busca la siguiente guía, que no tardarás en hallar, poco antes de que encuentres dos escaleras mecánicas.



4 Sigue adelante hasta que encuentres una minúscula isleta con dos terraplenes de cemento. La guía se encuentra justo delante de estas estructuras. Asegúrate de destruirla.

5 Sigue adelante por el mismo camino. Encontrarás más agua y, finalmente, la última guía.

ASÍ QUE QUIERES SER EL TIPO MÁS DURO SOBRE UN MONO

ATASCO EN LA BAJADA PHOENIX

ESTE NIVEL ES MUY DIFÍCIL. AGÁRRATE FUERTE A TU MONOPATÍN Y NO LO SUELTES.

BUSCA LAS LETRAS S.K.A.T.E

S Desciende por la bajada, siempre por el centro del camino. Pasarás entre una rampa cuadrangular, a tu izquierda, y una larga estructura de cemento a la derecha. Haz un *ollie* en la siguiente rampa que encontrarás frente a ti. Así obtendrás la "S".



K Cuando tengas la "S", sigue bajando por el camino, siempre muy a la derecha. Trata de pasar por la minúscula cueva. Procura no pasar de largo ante una rampa que hallarás a la derecha. Haz un *ollie* desde la rampa y un *grind* para alcanzar la letra "K". ¡Es muy complicado!

A Cuando tengas la letra "K", no sigas bajando por el camino. Es mejor que te vuelvas y subas por el camino de la derecha, en el lado opuesto de la baranda en la que te encontrabas. Cuando llegues a su final, haz un *ollie* hasta la baranda próxima a la *halfpipe*. Verás la "A" a la derecha. Alcánzala desde la rampa curva que encontrarás a lo largo del borde.



T Regresa al camino y sigue bajando. No te detengas hasta que veas una gran roca con una señal en su centro. Justo después de esta roca encontrarás una obertura. Entra en ella para ganar velocidad. Saldrás disparado hacia arriba y recibirás la "T". Trata de apuntar hacia una rampa que se encuentra enfrente de la señal que hay en la montaña.

E Cuando tengas la "T" descubrirás un estanque. Busca un terreno elevado a la derecha del agua. Llega hasta allí con un *ollie* desde la pared curvada que se halla a tu izquierda. Cuando aterrices, dirígete hacia la pared opuesta. Haz un *ollie* para subirte a la baranda (que debería hallarse a tu alcance) y deslízate por ella. Te llevará hasta la "E".

BURNSIDE PORTLAND

TU SEGUNDA COMPETICIÓN. LA COSA SE PONE DIFÍCIL

Otra área en la que competir. Esta vez transcurre en una zona verde consagrada al monopatín, no en escenarios callejeros como los de Chicago.

Una vez más, esperamos que tus dos mejores puntuaciones te hagan merecedor de una medalla.

¡Te deseamos la suerte del campeón!

Trata de conseguir 720 puntos en cada uno de las 8 acrobacias. Puedes ganar puntos extra pasando de una rampa a un estanque y viceversa.







ABRE LAS VÁLVULAS DE LAS TUBERÍAS

1 Antes de bajar por la pendiente de la colina, observa la baranda de la derecha. En ella encontrarás la primera válvula. Ponte a un lado de la baranda para la salida. Salta sobre ella con un *ollie*. Sigue con un *grind* hasta abrir la válvula.

2 Cuando aterrices, verás dos barandas a la derecha que llevan hacia abajo y dos rampas, una detrás de otra. Para llegar a la segunda válvula, tienes que bajar patinando por las dos rampas.

3 Sigue la pared de la izquierda hasta una sección elevada. Sube por ella y haz un *grind* sobre la tubería próxima a la *halfpipe*. Así abrirás la válvula.





4 Baja de la tubería y sigue por el camino. Busca una roca grande con un signo. Lánzate con fuerza hacia ella. Salta hasta lo alto de la roca, donde encontrarás otra válvula.

5 Baja de la roca y no te alejes de la pared de la izquierda. Cuando hayas pasado de largo frente a un estanque, verás la pendiente que se aleja. A medio camino, a la derecha, descubrirás la válvula. Para activarla, haz un *ollie* hacia la derecha en la pendiente.



CINTA OCULTA

DESVELAMOS EL LUGAR EN EL QUE SE ESCONDEN ESAS MALDITAS CINTAS

Haz un *grind* sobre la misma barra por la que llegaste hasta la "A", pero desde el otro extremo de la plataforma. Deslízate, pero, en vez de realizar un *ollie* hacia la letra, sigue por la pared. Es muy difícil.





LAS CALLES DE SAN FRANCISCO

AQUÍ, EN LAS CALLES SOLITARIAS DE SF, ENCONTRARÁS A UN SIMPÁTICO AMIGUETE QUE TRATARÁ DE QUEDARSE CON TU CARTERA

BUSCA LAS LETRAS S.K.A.T.E

El centro de San Francisco, que los nativos llaman "la City".





K Al comienzo, sube por la rampa que se encuentra en el costado del edificio. Sin apartarte de la pared, rodea el edificio. Lánzate a través del cristal. Encontrarás la "K" en la habitación.

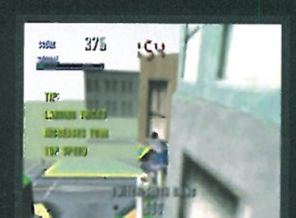
A Cuando llegues a la parte alta de Chinatown, haz un *ollie* desde una de las rampas con el ángulo adecuado para llevarte la letra y ganar un montón de puntos.

T Dirígete al área central de cemento y busca la torre de cemento en espiral. A su derecha verás algunos árboles. Haz un *ollie* entre ellos. Aterrizarás en una galería. Sigue por ella hacia la izquierda, hasta una habitación oculta, donde encontrarás la letra.

E Desde la posición inicial, ve hacia el lado opuesto del nivel. Haz un *ollie* hasta el gran edificio de cristal con fuentes en el exterior. La "E" se encuentra al otro extremo de una gran habitación.

S Ésta es fácil. Ve hacia la izquierda de la posición de salida y busca la rampa. Sobre la rampa encontrarás la letra.







LOCALIZA LOS COCHES DE POLICÍA

1 ¡No vayas muy lejos! Se halla justo a tu izquierda. Deslízate sobre él.

2 Patina por la calle Lombard hasta llegar abajo. Sigue por una curva cerrada, en torno a una tienda de donuts, donde podrás hacer un *grind* sobre un coche de policía.

3 Sigue ahora por la calle y mira a tu derecha. Sigue por la calles hasta llegar a una curva hacia un cruce. Verás un coche de policía al lado de una silueta de un hombre con pistola trazada con tiza en el suelo.

4 Regresa al lugar de donde partiste. No vuelvas por la calle Lombard.





Pasa de largo y sigue la calle hacia la derecha. Pero mira hacia la izquierda. Verás un coche de policía aparcado junto a la pared.



DESVELAMOS EL LUGAR EN EL QUE SE ESCONDEN ESAS MALDITAS CINTAS

Sin duda alguna, ésta es la cinta oculta más difícil de encontrar de todo el juego.
Sal desde del último coche de policía que encontraste. Date la vuelta para poder ver la fuente de la derecha. Al otro lado descubrirás una pequeña zanja. Salta hasta allí con un *ollie* y sigue el camino hasta llegar al otro lado del edificio. Haz un *ollie* hasta el siguiente y sube por dos grandes rampas.
Haz un *ollie* desde la última rampa. Entonces podrás recoger la cinta.

ROSWELL NUEVO MÉJICO

¡HALLAMOS PRUEBAS DE QUE EL MONOPATÍN ES DE ORIGEN EXTRATERRESTRE!

Una nueva área de competición. Nos hallamos en la siniestra Área 51, donde se estrelló una nave espacial alienígena. No te faltarán rampas. Emplea las de metal para ganar altura y velocidad extra. Puedes practicar largos *grinds* y acumular muchos puntos. Asoma la cabeza a la nave para ver la autopsia del alienígena.







Puede que los alienígenas acechen en esta instalación ultrasecreta del gobierno. O quizá no. Qué pena.

TRUCO DE MONOPATÍN

MULTIPLICA TUS PIRUETAS POR 10
Mientras pulsas L en el menú de pausa, tienes que pulsar: Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, C-izquierda.

AÑADE PUNTOS DE REINICIO
Mientras pulsas L en la pantalla de pausa, tienes que pulsar: C-izquierda, C-derecha, C-abajo, Arriba, Abajo.

CONSIGUE TODAS LAS CINTAS
Mientras pulsas L en el menú de pausa, tienes que pulsar: C-derecha, Izquierda, Arriba, C-arriba, C-arriba, Derecha, Abajo, Arriba.

ANIMACIÓN ACELERADA
Mientras pulsas L en la pantalla de pausa, tienes que pulsar: Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.

TRUCOS RÁPIDOS
Mientras aprietas L en la pantalla de pausa, tienes que pulsar: C-arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Derecha.

EQUILIBRIO PERFECTO
Mientras aprietas L en la pantalla de pausa, tienes que pulsar: C-arriba, C-derecha, Izquierda, C-derecha, Derecha, Arriba, Abajo.

ANIMACIÓN RALENTIZADA
Mientras aprietas L en la pantalla de pausa, tienes que pulsar: Abajo, Abajo, C-arriba, C-derecha, Izquierda.

¿Has quedado satisfecho?



¿Quieres prosperar en el mundo del monopatín con viles trucos? Mr. Hawk nunca los usó.

LLEGARON LOS REFUERZOS

Como un faro que se alza insolente sobre un mar de inservibles revistas de trucos, nuestra patrulla ilumina tu crucero hacia la victoria final. (¡Chúpate esa, Homero!)

EPISODE 1 RACER

¡Necesito trucos, por favor!
David Santamaría, Tarragona:
Me compré *Episode 1 Racer* para Game Boy Color después de leer la review en vuestra revista. Hasta ahora he sido buen chico, pero creo que ya es hora de volverme un poco tramposillo. ¿Puedo contar con vuestra ayuda?

G.W.: ¡Ya nos gustaría! Hacer trampas en este fantástico juego de carreras no es fácil. Pero, ¿te has dado cuenta de que...
...si llegas el primero en los cinco planetas, la velocidad máxima de Anakin sube a 735 mph?
...si en un planeta vences al resto de competidores, puedes correr contra Sebulba en cualquiera de los cuatro circuitos? Si le ganas, consigues su Pod, pero si pierdes cualquier carrera después de ésta, pierdes la nave.
...si pulsas A cuando el "1" está a punto de desaparecer del marcador durante la cuenta atrás consigues una salida turbo?



TG RALLY 2

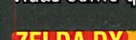
¡Me vais a ayudar o qué!
Aaron García, Madrid:
Seré breve... ¡Necesito códigos y trucos para este juego de coches!

G.W.: De acuerdo, Aaron. Ya que nos lo pides así, aquí tienes algunos códigos para que los pruebes en esta maravillosa secuela.
COCHES QUE BOTAN:
C-arriba, C-izquierda, R, L, Abajo (en el D-pad).
MUNDO GORDO:
Z, C-derecha, L, Arriba (D-pad), Derecha (D-pad).
SIN DAÑOS:
L, Z, Start, Arriba (D-pad), Arriba (D-pad).
SIN PROFUNDIDAD DE CAMPO:
Z, C-derecha, R, Arriba (D-pad), Derecha (D-pad).
VISIÓN CAMBIANTE SEGÚN LA VELOCIDAD:
Z, C-izquierda, R, Arriba (D-pad), Derecha (D-pad).
ASPECTO CAMBIANTE SEGÚN LA VELOCIDAD:
Z, C-izquierda, L, Arriba (D-pad), Derecha (D-pad).

TOY STORY 2

Aunque ya disteis algunos consejos, necesito más ayuda...
Quique Ferreiro, Santiago de Compostela:
Explicasteis cómo vencer a los jefes en otro número de la revista, pero ¿conocéis más trucos que me sirvan para avanzar en el juego?

G.W.: ¿Aún estás estancado, Quique? En realidad, no es muy difícil completar el juego, pero ¡no importa! Estamos dispuestos a ayudarte porque vemos que es un caso de *emergencia*.
En la pantalla de título, presiona Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo con el stick analógico. Si lo has hecho correctamente, oirás el sonido de un animal. Verás que ahora puedes acceder a cualquier nivel.
Si aún así te resulta difícil, hay un truco que te permite acumular vidas. Para ello, tendrás que entregar la oreja a Mr Potato y hacerte con el Escudo Cósmico.
Luego, ve a la buhardilla de Al, choca contra el escudo y corre hacia la chimenea para conseguir la vida extra que se esconde en su interior. Sal del nivel, vuelve a la buhardilla de Al, choca contra el escudo, ve directo a la chimenea y... Puedes repetirlo y acumular tantas vidas como quieras.



ZELDA DX

¡Locura multicolor!
Meritxell Cases, Andorra:
Querida Patrulla Games World: Hace unos meses que me regalaron el estupendo *Zelda: Link's Awakening DX* para la GBC. No me va mal, acabo de llegar a Catfish's Maw, pero no puedo encontrar la mazmorra de color de la que me hablan. Por favor, decidme dónde está o me pongo a gritar como una loca.



G.W.: Tranqui, Meritxell. Cálmate un poco, que no es tan difícil una vez sabes cómo hacerlo.
Primero, cálzate las botas Pegaso (están en la cueva de la Llave). Después, ve a la biblioteca Mabe y sube a la estantería de arriba.
¡Bingo! Has conseguido un libro especial que te desvelará el orden en el que tendrás que empujar las lápidas del cementerio para poder así acceder a la mazmorra.
Ve volando hacia allí y sigue las instrucciones. La última lápida te descubrirá la entrada a la mazmorra de color. ¡Disfruta!



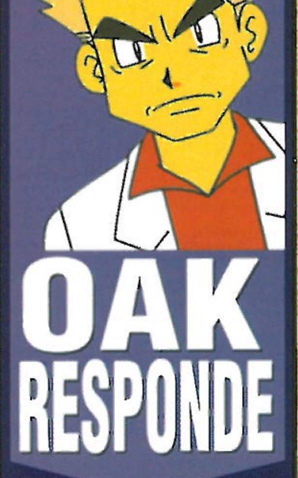
CASTLEVANIA: LEGAY OF DARKNESS

No estoy de acuerdo, pero...
Pau Ginestós, Girona:
Quería deciros que no estoy de acuerdo con el análisis que hicisteis de *Castlevania: Legacy of Darkness*. El juego me gusta. Dicho esto, ¿podríais chivarme el orden de las lápidas? ¡Gracias!

G.W.: Tienes todo el derecho a decir lo que piensas, Pau. El juego no es muy bueno, pero a ti te gusta y eso, al fin y al cabo, es lo que cuenta. Éste es el orden de los interruptores: The Master, Mary, Henry y, después, la lápida ilegible. Buena suerte...



ENRÓLLATE
No te lo pienses más...
¿Estás estancado en un juego? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



OAK RESPONDE

"Al parecer, unos atrevidos lectores de Games World quieren darme –a mí, un prestigioso experto Pokémon– algunos trucos para *Rojo/Azul*. Atentos señores, vamos a leerlos..."

Juanjo Resines, Madrid: Para atrapar un Pokémon fuera del área en la que éste se encuentra, vaya al área donde está el monstruo, después vuele a Isla Canela y haga surf por la parte derecha de la isla. Este truco es muy útil para los Pokémon de Zona Safari que son difíciles de capturar.
El profesor: Hmm... interesante. Muy... interesante. Joven, en un futuro le veo trabajando en mi laboratorio...

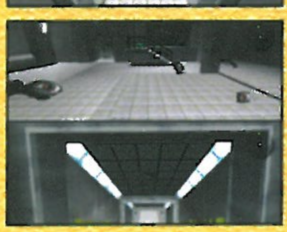
Toni López, Sevilla: Hay un método con el que puede capturar Pokémon con bastante facilidad. Funciona *casi* siempre, pero si no es así no ponga el grito en el cielo, profesor.
1. En una batalla, lance una Pokéball.
2. Justo cuando la bola haya cercado a la presa, apriete Abajo en el D-pad y B.
3. Mantenga pulsados los botones y con un poco de suerte el Pokémon será suyo.
Asimismo, conozco una técnica para capturar a un ejemplar de la rara especie Snorlax:
1. Escoja un Butterfree de un nivel superior para luchar contra el Snorlax. Utilice la pócima para dormir y la pócima venenosa de Butterfree.
2. Agote la energía de Snorlax con el placaje de Butterfree y después utilice una Super Ball para capturarlo.
Profesor Oak: ¡Una técnica muy inteligente! Se merece una matrícula de honor, jovencito.

Envíame todas tus pokédudas aquí, a mi consultorio:
Oak Responde, Games World, MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Nuevas maravillas para...

GOLDENEYE





Dos de nuestros lectores han descubierto, recientemente, fantásticos trucos. ¿Quieres probarlos?

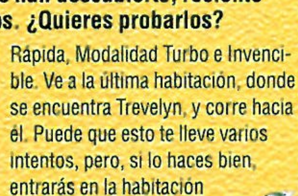
He hallado un momento muy bueno en *GoldenEye*.
Truco: Enemigos cayentes
Área de Juego: Surface 1

PASO 1
Dirígete a la estación principal del satélite y vuela el ordenador principal.

PASO 2
Ahora destroza la entrada del búnker 1. Cárgate las cerraduras, pero no te caigas por la trampilla.

PASO 3
Aguarda a que un enemigo desprevenido suba por la escalera y caiga por la trampilla. ¡Así, muy bien!

Lector: Miguel Puniz, La Rioja



He descubierto una habitación secreta en *GoldenEye*. Ve al nivel del tren y activa estos trucos: Animación Rápida, Modalidad Turbo e Invencible. Ve a la última habitación, donde se encuentra Trevelyn, y corre hacia él. Puede que esto te lleve varios intentos, pero, si lo haces bien, entrarás en la habitación secreta.

Lector: Sergio Hernández, Valencia



Ahorra puntos de salud en...

OCARINA OF TIME

Algunas recomendaciones de los lectores de Games World.

Nos regalaron *Zelda* por Navidades y ya hemos terminado el Templo de Fuego y el Templo del Bosque. También hemos descubierto un truco para ahorrar salud en el combate contra Volvagia:

PASO 1
Aguarda a que Volvagia aparezca y, entonces, ataca y hiérelo. Él se irá abajo y tú te quedarás en el borde de la plataforma.

PASO 2
Quédate donde estás cuando se ponga a volar. No tardará en bajar.

PASO 3
Cuando le golpees, te arrojará rocas. Muévete para que las rocas no te den.

PASO 4
Golpéale hasta matarlo y, si no te ha herido (si has seguido nuestras instrucciones, no lo habrá conseguido), tienes toda tu salud para ir al encuentro de Darunia...

Lectores: Esther y Sandra Queralt

Derrota al Gladiator en...

QUAKE 2

Consejos paso a paso para derrotar a los Gladiator:

PASO 1
Corre hacia él y luego aléjate a toda velocidad.

PASO 2
Él te atacará dos veces con la garra sin disparar el Railgun, con lo que tendrás tiempo de dispararle tú.

PASO 3
Repite este movimiento tantas veces como sea necesario hasta matarlo. Así ahorrarás muchos puntos de salud.





Lector: Mateo Gallardo

Códigos extra para

F - ZERO X

***F-Zero X* continúa siendo uno de nuestros juegos de carreras favoritos. Si ése es también tu caso, pon en práctica estos trucos y vuelve a jugar con él:**

NAVES DE COLORES
Selecciona una nave y pulsa R o Z en la pantalla de estadísticas.

VER LA NAVE
Escoge una nave y pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda o C-derecha en la pantalla de estadísticas.

ACCEDE AL CIRCUITO JOKER
Vence en las copas Jack, Queen y King en nivel de dificultad "Estándar". Activarás la copa Joker, con seis circuitos nuevos.

ACCEDE AL CIRCUITO X
Vence en las copas Jack, Queen, King y Joker en nivel de dificultad "Experto". Activarás la copa X, formada por seis circuitos generados aleatoriamente.

ACTIVA EL NIVEL DE MÁXIMA DIFICULTAD
Vence en las copas Jack, Queen, King y Joker en los tres niveles de dificultad.



Mejora tu arsenal en...

MISSION: IMPOSSIBLE

Quizá sea uno de los juegos que más controversia ha causado. De todas formas y, para aquellos que lo tengan, aquí van unos códigos secretos. Introdúcelos en la pantalla de selección de misión. Si lo has hecho bien oirás "Ah, that's better"

ARMA CON SILENCIADOR
C-arriba, L, C-derecha, C-izquierda, C-arriba

PISTOLA DE 9 MM MÁS PODEROSA
R, L, C-abajo, C-arriba, C-arriba

UZI
C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-abajo, R

MINI LANZA COHETES
R, L, C-izquierda, C-derecha, C-abajo

MODO TURBO
C-arriba, Z, C-arriba, Z, C-arriba

MODO NIÑO
C-abajo, C-arriba, R, L, Z

MODO PIES GRANDES
C-abajo, R, Z, C-derecha, C-izquierda

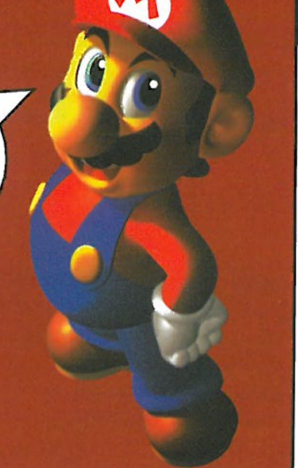
MODO CABEZAS GRANDES
C-abajo, R, C-arriba, L, C-izquierda

NIVEL EXTRA
Acábate el juego y espera hasta que desaparezca el logo de Infogrames al final de los créditos. El equipo de desarrollo aparecerá en el nivel de la Embajada. Habla con todos los que hay ahí y Ethan y Candice entrarán en la habitación.



TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

PIDO LA PALABRA



¡EY, ESE JUEGO ES MÍO!

Un mes más, vuestras fantásticas ideas siguen poblando nuestra sección de cartas. En esta ocasión, la historia nos llega de puño y letra de Joaquín Gutiérrez, desde Pamplona, que nos presenta una adaptación de una película espectacular.

THE MATRIX

Este videojuego sería un *beat 'em up* de máxima calidad que podría rivalizar con la serie *Tekken* para PlayStation. Podrías escoger entre Neo, Morpheus, Trinity y el resto de los agentes que forman el grupo en la película, incluyendo al malvado Agente Smith. En cuanto a los escenarios, también podrías hacer tu selección entre varios momentos de la película. Por ejemplo, podrías luchar en el área de Kung-Fu, en el metro, los rascacielos y la terraza. Los movimientos serían espectaculares y se incluiría la opción de ralentizar el tiempo, esquivar las balas, correr por las paredes y dar enormes saltos. En el modo para un jugador deberías ir aprendiendo poco a poco nuevos movimientos y habilidades y empezarías sin saber ninguno, como Neo en la película. Yo creo que sería una pasada. Nosotros también. El hecho de ir aprendiendo poco a poco le daría un toque distintivo con respecto al resto de *beat 'em up*. Y los personajes son tan espectaculares que seguro que sería un éxito.

POKé FOTOS

Queridos amigos de *Games World*. Tengo un amigo que dice que ha visto a Missingno y que, cuando lo ha visto, ha conseguido 100 Master Balls. ¿Es eso posible?
También me gustaría que me resolvierais una duda sobre *Pokémon Stadium*: ¿cómo se hacen fotos? Es que lo he visto en la preview y lo estoy buscando como loco.
Por último, me gustaría que me dijerais si en *Pokémon Oro* y *Plata* hay los mismos Pokémon que en *Rojo* y *Azul*, además de los nuevos. Espero que me contestéis. Gracias.

Salvador Bartra, Baleares

MISSINGNO L? No.??? ?????
TYPE1/????
WATER GUN TYPE/ water
POWER/ 40 ACCURACY/ 100%
A WATER-type attack. Stronger than BUBBLE. Many WATER-type Pokémon learn this move.
WATER GUN 24/25
WATER GUN 25/25
SKY ATTACK 5/ 5
Check the move in detail

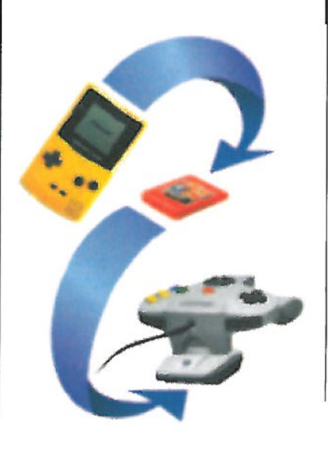
Efectivamente, Salvador. Si te cruzas con Missingno y no luchas con él para intentar capturarlo, el sexto ítem de tu lista se multiplicará mágicamente por 100. Lo complicado del asunto, sin embargo, es cruzarse con ese dichoso Pokémon, que, en un principio, encontrarás si practicas Surf por la orilla derecha de Isla Canela tras hablar con el anciano que te enseña a usar la Poké Ball, aunque no te prometemos nada.
Ya puedes dejar de buscar, Salvador, porque la Galería, que es el nombre que recibe la sección en la que hacer fotos a tus Pokémon de *Stadium*, sólo está disponible en las versiones americana e inglesa del juego. Nosotros tendremos que esperar a *Snap* para poder hacer las Pokéfotos.
¿Te parecen bien 50 Pokémon nuevos? ¿Y 100? Pues ni lo uno ni lo otro. 250 es el número de Pokémon nuevos de los que podrás disfrutar entre *Oro* y *Plata*. Y lo mejor es que tus Pokémon de *Rojo* y *Azul* son compatibles y pueden evolucionar y aparearse en las nuevas versiones.

JUEGOS DOLPHIN

¿Qué hay? Cuando en el quiosco vi esta revista no pensaba que iba a ser tan guai. Yo soy un loco de Nintendo 64 y, para mí, es la mejor consola del mundo. Sólo hay que ver sus juegos para comprobarlo. Hace poco me compré la GB para probar *Pokémon* y ahora no puedo vivir sin él. ¡Es genial! Bueno, os dejo con unas preguntas:
1. ¿Hará IBM juegos para Dolphin? Lo digo por lo de la fusión.
2. ¿Qué desarrolladores trabajarán para Dolphin, además de la increíble y poderosa Rareware?
3. ¿Cuáles serán sus primeros juegos? ¿Quizá un *Mario*, un *Killer Instinct* y un *Zelda*? Eso es todo.

Sergio Salmerón, Albacete

1. No, en un principio. La fusión se ha producido con la intención de que cada compañía aporte lo mejor que sabe hacer. IBM es una compañía muy potente a la hora de desarrollar piezas de hardware, pero no de software. No sería lo más adecuado que desarrollara juegos, más si Nintendo cuenta con desarrolladores tan importantes como:
2. Rare, Nintendo, Factor 5 (creadores de *Rogue Squadron*), Saffire (responsables de *Rainbow Six*, entre otros), Acclaim, Ubi Soft, 3DO… y una larga lista en la que podría incluirse a Square (los padres de *Final Fantasy*).
3. En cuanto a los juegos, no está muy claro que sea Mario el que dé el pistoletazo de salida, al menos en Japón, pues aún está en desarrollo. Compañías como Capcom y Konami ya tienen juegos acabados (de los cuales aún no se conoce el título) y, seguramente sean ellas las que abran la veda de los juegos Dolphin.

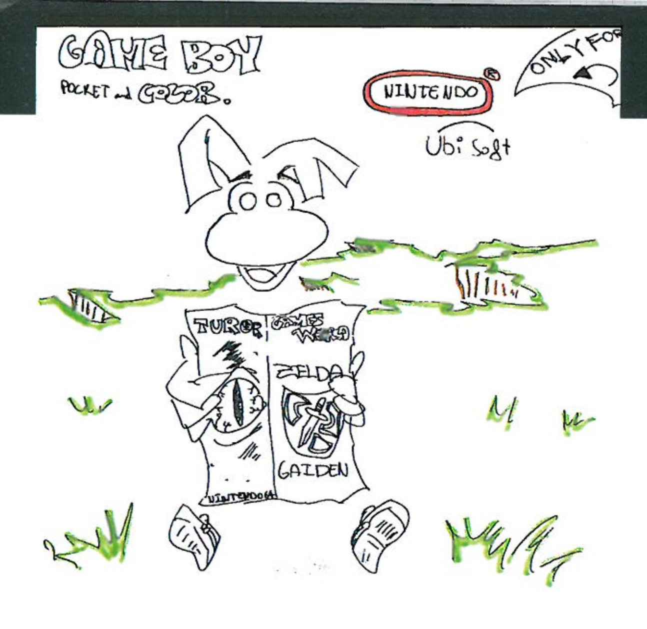


XENA Y POKéMON

Tengo una serie de dudas que espero me resolváis:
1. ¿Van a sacar algún juego de Xena para N64? Sé que Titus ha sacado un juego tipo arcade-lucha y ya lo tengo, pero me gustaría saber si van a sacar uno de acción y aventuras, al estilo de *Shadowman*.
2. Respecto a *Pokémon Stadium*, ¿tiene algo más aparte de las peleas entre entrenadores? Sobre el cable que incluirá, ¿para qué servirá?
3. ¿Van a sacar para N64 las versiones *Roja* y *Azul* de Pokémon?

Iosu Izal, Pamplona

1. Parece que Saffire, los responsables de *Talisman of Fate*, están enfrascados en otros proyectos relacionados con la Dolphin y han dejado a un lado su licencia con Xena y su desarrollo para la consola de 64 bits. Sin embargo, a finales de año aparecerá un juego de Xena para Game Boy del cual aún no se conocen detalles. Podría tratarse de la aventura que estás buscando.
2. El juego, básicamente, consiste en combatir y no incluye los elementos de aventura y rol que sí tenía su hermano pequeño para GB. Sin embargo, las peleas son tan espectaculares y hay tantos torneos que te quedarás pegado al mando. De todas formas, puedes acudir al Kids Club y echar unas partiditas a unos minijuegos de lo más divertidos.
En cuanto al Transfer Pak, como puedes ver en el dibujo, no es un cable, sino un periférico que colocas en el mando (como el controller) y que te permite insertar tu cartucho de GB en él para poder intercambiar información entre tu cartucho de N64 y el de tu portátil.
3. No, pero sí puedes jugar a *Pokémon Rojo* y *Azul* en pantalla grande mediante el Transfer Pak.





Sergio Salmerón, de Albacete ha pillado *in fraganti* a Rayman en un momento de relax entre tanta aventura. ¡Anda, pero si está leyendo *Games World*!

SUGERENCIAS A RARE

¿Qué tal, nintenderos? Me gustaría consultaros unas pequeñas dudas que tengo y darles unos consejos a los chicos de Rare (ojalá los oigan).
Primero, las sugerencias a Rare:
1. Por favor, que las sillas, mesas y mobiliario en general de *Perfect Dark* no exploten, tal y como lo hacen en *GoldenEye*. ¿A quién pudo ocurrírsele algo así?
2. Que los brazos de los guardias de *Perfect Dark* no atraviesen las puertas. Si supieseis la cantidad de soldados soviéticos que me he cargado disparándoles al codo y al antebrazo con la Magnum sin que llegasen a verme...
Y, ahora, las preguntas:
1. ¿Hará falta Controller Pak para guardar las partidas que juguemos en la Dolphin? Es que he leído algo acerca del desarrollo de DVD's regrabables y me gustaría saber si se aplicarían estas nuevas tecnologías a las consolas de última generación de Nintendo, ya que queda un rato largo hasta que salga.
2. El mando de Dolphin, ¿vendrá con Rumble Pak, como el Dual Shock de... esa caja gris cuyo nombre no consigo recordar?
3. ¿Se suprimirá la cruceta digital de dicho mando a favor de la analógica?
4. La GB Advance, ¿será igual que la actual Play, pero en portátil?

Juan Pedro López, Barcelona

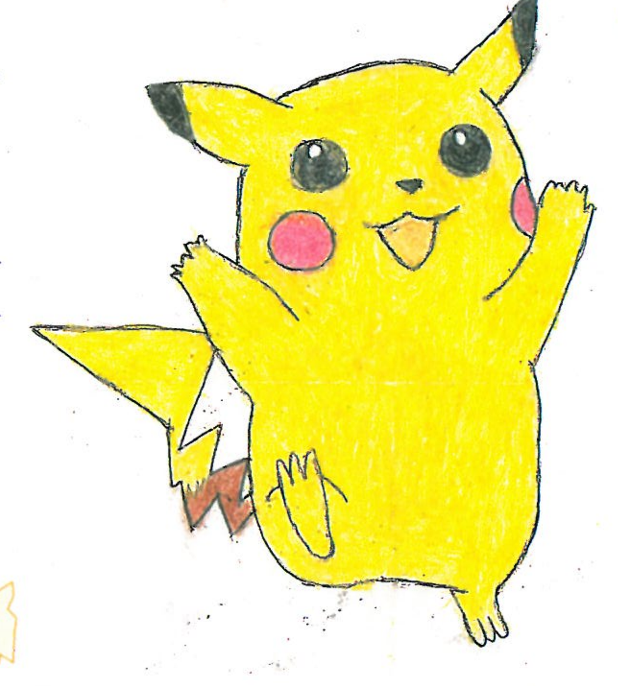
Ahí quedan tus sugerencias. No está mal recordar a los desarrolladores sus errores para que no vuelvan a repetirlos, aunque sea Rare. Puede ser una corrección de última hora mientras ultiman el cartucho.
Por lo que respecta a la Dolphin, aún no se sabe nada del aspecto que tendrá el mando y que está diseñando el mismísimo Miyamoto. Es otro de los secretos mejores guardados de Nintendo.
De todas formas, nosotros apostamos por Tarjetas de Memoria, puesto que se necesitaría un sistema muy complejo para guardar en el DVD. Además, la capacidad se vería reducida al espacio libre que deja el juego en el DVD y eso frenaría las cosas. También apostamos por un Rumble Pak incorporado y un sistema de control analógico y digital, para que cada uno escoja el que prefiera.
Por último, por mucho que podamos criticar a la Play, siempre será mejor que nuestra portátil. Si quieres hacerte una idea de cómo será, gráficamente, la GB Advance, echa un vistazo a los juegos de SNES o a *Yoshi's Story* para N64.

¿QUIÉN ES MAJORA?

Hola, lectores de Games World. Tengo un par de dudas. La primera es acerca de *Zelda: Majora's Mask*. ¿Quién es ese tal Majora?
En segundo lugar, he oído hablar de un juego de Pokémon que se llama *Pokémon Attack*. ¿En qué consiste?

Gabriel Cámara, Almería

La verdad es que nosotros también tenemos un debate en la redacción acerca de quién es ese tal Majora cuya máscara da título al nuevo juego *Zelda* para N64. Algunos dicen que es el malvado ladrón que roba a Epona ante las narices de Link y sale corriendo. Otros, en cambio, apuestan por el vendedor de máscaras del primer *Zelda*. Tendremos que esperar para confirmar nuestras sospechas. Puede, incluso, que sea un personaje totalmente nuevo.
Hasta hace poco, *Pokémon Attack* era también una incógnita para nosotros. Sin embargo, hemos podido saber en el E-3 que este misterioso cartucho para GB será un juego de puzzles cuyo principal aliciente serán las partidas de dos jugadores. Si quieres conocer más detalles y ver su aspecto, echa un vistazo al reportaje acerca del E3 que hemos preparado.
De todas formas, para poder disfrutar del cartucho tendrás que esperar hasta agosto.



Pikachu se ha convertido en uno de los mayres protagonistas de vuestros dibujos. Aquí tenéis uno de Enrique Melús, de Huesca.



¡ES TIEMPO DE... L.U.I.G.I.!

¿Qué es mejor, *Pokémon Rojo* o *Azul*, Mario o Link, comer o dormir? Algunas preguntas son realmente difíciles de responder. Es por eso por lo que hemos incorporado a nuestra redacción el súper ordenador L.U.I.G.I., capaz de aclarar aquellas dudas más inquietantes.

Querido L.U.I.G.I.
Necesito tu ayuda. Me estoy volviendo loco. Me encantan los juegos de tanques, coches y armas, pero no sé por cuál decidirme: *Battletanx: Global Assault* o *Vigilante 8: Second Offence*. ¡Ayúdame a decidir!
Nicolás Saenz, Granada

Clic... Clic... A L.U.I.G.I. también le gustan los juegos de coches. *Vigilante 8: Second Offence* no es muy bueno... Clic... Clic... *Battletanx* tiene montones de explosiones y un multijugador genial... Quédate con los tanques... Desconectando...

CONÉCTATE CON L.U.I.G.I.

1. Envía tus cartas con tus datos a la misma dirección que PIDO LA PALABRA indicando en el sobre L.U.I.G.I.
2. Incluye cuáles son los dos juegos entre los que no te decides.
3. L.U.I.G.I. dictará su propio veredicto.

ANÍMATE

NO TE LO PIENSES MÁS...

Si tienes algo que contar, compartir o preguntar, escríbenos a:
Pido la palabra
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona





¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

40 WINKS — 85%
Plataformas con un aspecto estupendo, pero falto de originalidad.
GT · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

1080º SNOWBOARDING — 88%
Muy divertido si lo tuyo es surcar los montes nevados. Ideal para Yetis.
Nintendo · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

A BUG'S LIFE — 76%
Aventuras Disney para los más pequeños de la casa.
Proein · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

AEROFIGHTERS ASSAULT — 69%
Un simulador de vuelo bastante aburridote. Sólo para pilotos.
Konami · 8.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

AERO GAUGE — 67%
Malos gráficos, malos enemigos... En resumen: malo.
ASCII · 4.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

AIRBOARDER 64 — 75%
Algo así como el patinaje del futuro. Buen intento, pero no mantiene el equilibrio.
Spaco · 4.990 · 1-2 jugadores

ALL STAR BASEBALL '98 — 80%
Un simulador deportivo muy ingenioso a la vez que realista y con gráficos excelentes.
Acclaim · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

ALL STAR TENNIS '99 — 79%
Sosón juego de tenis, aunque resultará atractivo para los seguidores de este deporte.
Ubi Soft · 7.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

ARMORINES — 84%
Un shooter con el motor de Turok e insectos muy inteligentes por enemigos.
Acclaim · 9..990 · 1-4 jugadores · rumble pak · expansion pak

ARMY MEN — 56%
Un cartucho malo construido sobre una idea muy buena.
3DO · 9.990 · 1-4 jugadores · expansion pak

AUTOMOBILI LAMBORGHINI — 73%
Un tedioso juego de carreras con coches que parecen carracas.
Titus · 13.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

BATTLE TANX — 81%
Fantásticas batallas entre tanques y un modo multijugador excelente.
3DO · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

BOMBERMAN — 65%
Una versión del clásico "pone-bombas" que no cuaja. Sólo para fans.
Nintendo · 8.490 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

BEETLE ADVENTURE RACING — 79%
Genial si quieres saber lo que se siente al volante de un Escarabajo.
Konami · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

BIO FREAKS — 74%
Un estupendo juego de lucha futurista. Para los que buscan buenos gráficos.
GT · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · en cartucho

BLAST CORPS — 86%
Destruye edificios montado en camiones de demolición. Abstenerse arquitectos.
Nintendo · 7.990 · 1 jugador · memory pak · memoria en cartucho

BODY HARVEST — 81%
Excitante RPG-*shoot' em upero* con toneladas de insectos. Para fumigadores.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · en cartucho · rumble pak

BOMBERMAN HERO — 69%
Una mala secuela sin modo multijugador. Para fans solitarios.
Nintendo · 7.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

BUCK BUMBLE — 72%
Un *shoot' em up* por encima de la media. No está mal, pero le falta algo.
Ubi Soft · 8.490 · 1 jugador · memory pak · rumble pak

BUST-A-MOVE 2 — 85%
Un adictivo juego en el que hay que reventar burbujas. Para enjabonados.
Acclaim · 8.990 · 1-2 jugadores · memory pak

CASTLEVANIA 64 — 82%
Una aventura en 3D cargada de vampiros y terroríficas atmósferas. Para chupasangres.
Konami · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

CASTLEVANIA 2 — 63%
Una fotocopia exacta del primer *Castlevania*. Muy poco original.
Konami · 11.490 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

CHAMELEON TWIST — 71%
Un extraño plataformas-puzzle en 3D fácil de terminar. Para versátiles.
Infogrames · 3.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

CHOPPER ATTACK — 75%
Un *shooter* divertido, pero poco vistoso. Para incondicionales de los disparos.
GT · 8.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak

COMMAND & CONQUER — 86%
Una versión del clásico de estrategia en 3D de PC. Para conquistadores.
Nintendo · 10.990 · 1 jugador · expansion pak · memoria en cartucho · rumble pak

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 — 79%
Una nueva entrega de FIFA que no supera a *FIFA '98*. Para amantes del Mundial.
EA · 4.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

DARK RIFT — 70%
Un juego lleno de mamporros un poco insulso para nuestro gusto.
Vic Tokai · 4.990 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho

DESTRUCTION DERBY — 74%
Un juego de carreras en el que lo importante no es cómo corres, sino cómo chocas.
Proein · 10.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

DIDDY KONG RACING — 83%
Una revisión de *Mario Kart* con monos como protagonistas. Recomendable.
Nintendo-Rare · 8.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

DISNEY'S TARZAN — 65%
Los gráficos son fieles a la película, pero la jugabilidad deja que desear.
Proein · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

DOOM 64 — 76%
Es un clásico, pero no la mejor opción *shoot' em up* para tu N64.
GTI · 3.990 · 1 jugador · memory pak

DUKE NUKEM 64 — 73%
Divertida conversión del juego de PC. Genial para partidas multijugador.
GTI · 9.400 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak · expansion pak

DUKE NUKEM: ZERO HOUR — 87%
Fantástica y esperada secuela con más tiros, más acción y más diversión.
GTI · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

EARTHWORM JIM 3D — 74%
Conoce los pensamientos en 3D de este simpático gusano. Esperábamos más.
Virgin · 9.490 · 1 jugador · rumble pak · memoria en cartucho

ECW HARDCORE — 71%
Recuerda mucho a Attitude, pero sin luchadores famosos.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

EXTREME G — 78%
Asombrosamente rápido, pero no llega a serlo tanto como *F-Zero X*. Lástima.
Acclaim · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

EXTREME G 2 — 84%
Diviértete con las mejores carreras sobre bicis futuristas. Quemando rueda, baby...
Acclaim · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

F1 POLE POSITION — 66%
Un juego de Fórmula 1 con la licencia y poco más. Para seguidores.
Ubi Soft · 4.990 · 1 jugador · memory pak

F1 WORLD GRAND PRIX — 81%
Un juego muy realista con algunos tramos bastante complicados. Aun así, el más completo.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · en cartucho

F1 WORLD GRAND PRIX 2 — 76%
Muy similar a la primera parte, por lo que no llega a sorprender.
Nintendo · 9.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho · expansion pak

FIFA '98 — 83%
Aunque cuenta con sus defectos, sigue siendo la entrega de FIFA que más nos gusta.
EA · 7.990 · 1-4 jugadores · memory pak

FIFA '99 — 81%
Un buen juego, pero no corrige los errores de la saga. No puede con *ISS*.
EA · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

FIGHTERS DESTINY — 82%
Un fantástico *beat' em up* con animaciones suaves como el culito de un bebé.
Ubi Soft · 11.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

FLYING DRAGON — 68%
Un juego que intenta hacerle sombra a *Tekken*, pero que no lo consigue.
Proein · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

FORSAKEN — 82%
Entra en una nueva dimensión con este *shoot' em up* futurista. Para visionarios.
Acclaim · 12.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

F-ZERO X — 88%
La velocidad convertida en cartucho de N64 y apoyada en un gran juego.
Nintendo · 5.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

GEX 64: ENTER THE GECKO — 61%
Sus creadores creían que conseguirían un nuevo *Mario 64*, pero no fue así.
GTI · 11.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

GLOVER — 85%
Una aventura en 3D muy divertida que sentará como un guante a los plataformeros.
Hasbro · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memoria en cartucho

GOEMON 2 — 70%
Una mala secuela en 2D del fantástico *Mystical Ninja*.
Konami · 10.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · en cartucho

HEXEN — 70%
Un intento de *Quake* con un modo multijugador nada adictivo. Para fans de la Edad Media.
GTI · 5.490 · 1-4 jugadores · memory pak

HOLY MAGIC CENTURY — 75%
Adecuado para aquellos que quieren introducirse en el mundo de los RPG.
Konami · 8.990 · 1 jugador · memory pak

HOT WHEELS TURBO RACING — 78%
Coches de juguete y circuitos repletos de piruetas y saltos espectaculares.
EA · 9.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

HYBRID HEAVEN — 77%
Una mezcla de RPG y *beat' em up* protagonizado por aliens horripilantes.
Konami · 11.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak · expansion pak

HYDRO THUNDER — 86%
Carreras acuáticas frenéticas con una excelente jugabilidad.
Infogrames · 8.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak · expansion pak

IGGY'S RECKIN' BALLS — 67%
Carreras de bolas por diferentes niveles. Difícil y muy aburrido.
Acclaim · 7.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

ISS 64 — 90%
Fue el mejor juego de fútbol... hasta que llegó *ISS '98*.
Konami · 2.990 · 1-4 jugadores · memory pak

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS — 60%
Carreras sobre barro son una pinta excelente y poco más.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak · expansion pak

KNIFE EDGE — 59%
Un *shoot' em up* muy por debajo de la media. Nada recomendable.
Spaco · 4.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

...S PARA N64 DISPONIBLES EN EL MERCADO



KNOCKOUT KINGS — 78%

Boxeo muy real, pero demasiado fácil en el modo para un jugador.

EA · 9.990 · 1-2 jugadores · rumble pak



MILO'S ASTRO LANES — 55%

¿Te apetece jugar a bolos? Un consejo: sacia tus ganas jugando al de verdad.

Interplay · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho



NBA HANG TIME — 60%

Un juego de baloncesto estilo dos contra dos que no consigue un buen marcador.

Acclaim · 4.490 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho



PGA EUROPEAN GOLF — 75%

Golf serio y profesional. La contrapartida de Mario.

Infogrames · 8.890 · 1-2 jugadores · memory pak



RIDGE RACER 64 — 91%

Muy veloz y absolutamente fantástico. El rey de la pista.

Nintendo · 8.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak



SOUTH PARK — 66%

Shoot' em up protagonizado por unos deslenguados personajes. Se hace aburrido.

Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak · expansión pak



L — LODE RUNNER — 72%

Una versión de un antiguo juego de puzzles para Commodore 64. Pieza de museo.

Infogrames · 7.990 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak



MISCHIEF MAKERS — 80%

Extravagante plataformas en 2D que te mantendrá enganchado horas.

Nintendo · 8.990 · 1 jugador · rumble pak · memoria en cartucho



NBA JAM '99 — 80%

Muy divertido. Si no te gustaba el baloncesto, hará que te pique el gusanillo.

Acclaim · 8.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak



PILOTWINGS 64 — 89%

Un simulador de vuelo muy divertido. Una muestra de los mejores gráficos de N64.

Nintendo · 5.990 · 1 jugador · memoria en cartucho



ROCKET: ROBOT ON WHEELS — 91%

Un plataformas refrescante con aportaciones realmente imaginativas.

UbiSoft · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · en cartucho



SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK — 79%

Un videojuego de mesa divertido, pero en inglés.

Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · expansión pak



LYLAT WARS — 82%

Acción espacial con un diseño de niveles muy creativo. Emocionante a cada minuto.

Nintendo · 4.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho



MISSION: IMPOSSIBLE — 68%

Un juego mediocre sobrevalorado por algunos por la fama conseguida.

Infogrames · 7.490 · 1 jugador · memoria en cartucho · rumble pak



NBA JAM 2000 — 87%

Un buen juego de baloncesto que combina un simulador y un modo jam salvaje.

Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · expansion pak



Q — QUAKE — 81%

Una más que aceptable conversión del este espeluznante clásico del *shoot' em up*.

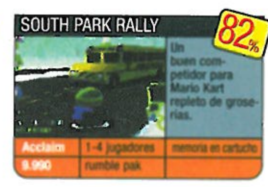
GT · 3.990 · 1-2 jugadores · memory pak · rumble pak



ROADSTERS — 91%

Un serio candidato para los que disfrutan con los juegos de coches. Apostamos por el.

Virgin · 9.990 · 1-2 jugadores · controller pak · rumble pak · expansion pak



SOUTH PARK RALLY — 82%

Un buen competidor para Mario Kart repleto de groserías.

Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak



M — MACE: THE DARK AGE — 79%

Un buen *beat' em up*, aunque un poco fácil en el modo para un jugador.

GTI · 10.990 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho



MONACO GRAND PRIX — 80%

Este cartucho supone un reto para las series F-1 que se salda con empate.

Ubi Soft · 7.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak



NBA LIVE '99 — 65%

Es jugable, pero está muy lejos de convertirse en guía de baloncesto.

EA · 9.490 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak



QUAKE II — 93%

Magnífica secuela que supera en muchos puntos al original. ¡Y vaya multijugador!

GTI · 9.490 · 1-4 jugadores · expansion pak · rumble pak · memory pak



ROBOTRON 64 — 70%

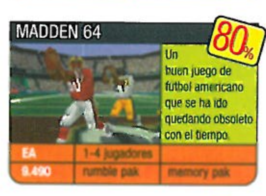
Un *shoot' em up* con aspecto retro. Lamentablemente se hace aburrido.

GTI · 11.990 · 1-2 jugadores · memory pak · rumble pak · expansion pak

SPACE INVADERS — 78%

El original matamarcianos con la misma jugabilidad y nuevos gráficos.

Proein · 11.490 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak



MADDEN 64 — 80%

Un buen juego de fútbol americano que se ha ido quedando obsoleto con el tiempo.

EA · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak



MONSTER TRUCK MADNESS — 67%

Camiones con ruedas gigantes. Hasta aquí bien, pero las carreras dejan mucho que desear.

Proein · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak



NFL QUARTERBACK CLUB '99 — 89%

Fútbol americano puro y duro. La mejor opción si te gusta este deporte.

Acclaim · 6.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak · expansion pak



R — RAINBOW SIX — 87%

Un juego que demuestra el famoso refrán: más vale sigilo que ir pegando tiros.

Proein · 9.990 · 1-2 jugadores · memory pak · rumble pak · expansion pak



ROGUE SQUADRON — 79%

Aunque tiene una pinta fantástica, el resultado es un *shoot' em up* un poco limitado.

Nintendo · 9.490 · 1 jugador · rumble pak · memoria en cartucho · expansion pak



SPACESTATION SILICON VALLEY — 90%

Fantástico juego de plataformas cargado de interesantes puzzles.

Take 2 · 9.490 · 1 jugador · memoria en cartucho



MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 76%

Diversión a piezas. No aporta ninguna novedad a los juegos bajo la licencia *Tetris*.

Proein · 9.990 · 1 jugador · memoria en cartucho



MORTAL KOMBAT 4 — 80%

Uno de los pocos *MK* que vale la pena de entre todos las versiones que hay.

GTI · 10.990 · 1-2 jugadores · memory pak · rumble pak



NHL '99 — 75%

Kilos y kilos de acción sobre una pista helada. Para deleite de sus seguidores.

EA · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak



RAKUGA KIDS — 82%

Un fantástico *beat' em up* más alocado que una cabra tirolesa.

Konami · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho



RUGRATS TREASURE HUNT — 59%

Un aburrido juego de mesa bajo la licencia de estos bebés de los dibujos.

Proein · 9.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak

STARSHOT — 64%

Correcto juego de plataformas en 3D al que sólo le falta un poco de emoción.

Infogrames · 6.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho



MARIO GOLF — 89%

Un gran juego de golf con un montón de personajes y modos muy divertidos.

Nintendo · 9.490 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak · GB pak



MULTI RACING CH'SHIP — 68%

Demasiado fácil para ser un juego de carreras que perdure en el tiempo.

Infogrames · 13.490 · 1-2 jugadores · memory pak



NHL BREAKAWAY '99 — 68%

Una nueva entrega de la serie que no consigue hacernos olvidar la anterior.

Acclaim · 6.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak



RAMPAGE 2 — 55%

La segunda parte de un arcade que ha pasado con más pena que pena.

Midway · 8.990 · 1-3 jugadores · rumble pak · memory pak



RUSH 2: EXTREME RACING USA — 71%

Una nueva entrega de la serie *San Francisco Rush* levemente mejorada.

GTI · 7.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak



STAR WARS EPISODE 1: RACER — 85%

Carreras futuristas con todo lujo de detalles y con el prota de la película.

Nintendo · 9.490 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak · expansión pak



MARIO KART 64 — 92%

La jugabilidad de este juego de carreras es de las mejores que hemos disfrutado.

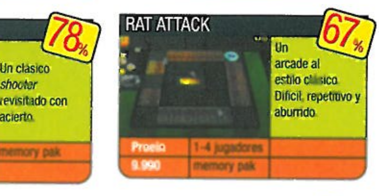
Nintendo · 5.990 · 1-4 jugadores · memory pak · memoria en cartucho



MYSTICAL NINJA — 85%

Imagínate que Super Mario fuese un RPG. Pues bien, aquí lo tienes, pero con Goemon.

Konami · 11.490 · 1 jugador · memory pak



NUCLEAR STRIKE — 78%

Un clásico *shooter* revisitado con acierto.

Proein · 10.990 · 1 jugador · memory pak · rumble pak

RAT ATTACK — 67%

Un arcade al estilo clásico. Difícil, repetitivo y aburrido.

Proein · 9.990 · 1-4 jugadores · memory pak



S — SAN FRANCISCO RUSH — 70%

Un satisfactorio juego de carreras con un problema: te olvidarás de él muy rápido.

Acclaim · 6.490 · 1-2 jugadores · memory pak · rumble pak

SUPERCROSS 2000 — 80%

Carreras de motos con un control difícil de manejar.

EA · 9.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · expansión pak



MARIO PARTY — 84%

Si buscas un multijugador al que puedas dedicarle horas y horas, éste es el tuyo.

Nintendo · 9.490 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak



N — NAGANO WINTER OLYMPICS — 55%

Todos los deportes de unas olimpiadas de invierno. Pero te deja frío.

Konami · 11.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak



OFF ROAD CHALLENGE — 55%

Carreras de camiones que no te permiten sentir la rudeza de sus motores.

GTI · 8.990 · 1-2 jugadores



RAYMAN 2 — 85%

Un magnífico plataformas sin niebla y con gráficos fantásticos.

Ubi Soft · 9.990 · 1 jugador · expansion pak · rumble pak · memory pak



S.C.A.R.S. — 75%

Carreras de animales. Aunque es bueno, no llega a la altura de *Mario Kart*.

Ubi Soft · 11.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

SUPERMAN — 50%

La mejor forma de malgastar el dinero que tienes. Un bodrio.

Titus · 6.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak



MICHAEL OWEN'S WLS 2000 — 82%

Un buen intento. El segundo mejor juego de fútbol para N64.

THQ/Proein · 11.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak



NASCAR '99 — 60%

Si buscas emociones fuertes, velocidad y acción, éste no es tu juego.

EA · 7.990 · 1-2 jugadores · memory pak · rumble pak



OPERATION WINBACK — 83%

Una genial mezcla de sigilo y la acción pistolera más salvaje.

Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak · expansion pak



READY 2 RUMBLE BOXING — 87%

Un beat 'em up con estilo y humor, pero sin fiereza.

Infogrames · 9.990 · 1-2 jugadores · memory pak · rumble pak

SHADOWS OF THE EMPIRE — 73%

Si fuese un juego de *Star Wars*, diríamos que la Fuerza se ha despertado en él.

LucasArts · 10.990 · 1 jugador · memoria en cartucho

T — THE NEW TETRIS — 88%

Magnífica versión. Sin duda, la mejor forma de jugar a los bloques cayentes en N64.

Nintendo · 9.450 · 1-4 jugadores · rumble pak



MICRO MACHINES 64 TURBO — 84%

Carreras de mini-coches por escenarios familiarmente sorprendentes.

Codemasters · 9.990 · 1-8 jugadores · memory pak · rumble pak

NBA COURTSIDE — 89%

Puro entretenimiento. De eso se trata el baloncesto, ¿no?

Nintendo · 5.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak · memoria en cartucho

P — PENNY RACERS — 65%

Bonito y divertido diseño de vehículos. Lamentablemente, es lo único que tiene.

Proein · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

RE-VOLT — 77%

¡Alucina! Un juego de carreras con coches teledirigidos.

Acclaim · 3.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak · expansion pak



SNOWBOARD KIDS — 79%

Una monada de juego que ofrece más de lo que aparenta.

Nintendo · 5.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

TETRISPHERE — 68%

Difícil, pero que muy difícil, adaptación del clásico. Nos quedamos con el original.

Nintendo · 6.990 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho

¡CARTUCHOS FUERA!

UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

V-RALLY '99 — 80%

El mejor juego de carreras para N64. Velocidad con todas sus letras.
Infogrames | 1-2 jugadores | 7.490 | rumble pak | en cartucho

WCW VS NWO — 74%

No está mal, pero tenemos juegos de wrestling mucho mejores al alcance.
Konami | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak

WWF ATTITUDE — 90%

Montones de opciones para uno de los mejores juegos de wrestling para N64.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 10.990 | rumble pak

TONIC TROUBLE — 80%

Plataformas en 3D al más puro estilo de la N64. Un poco facilón.
Ubi Soft | 1 jugador | 8.490 | rumble pak | memoria en cartucho

TOP GEAR RALLY 2 — 87%

El mejor simulador de rallys para N64 hasta el momento.
Proein | 1-4 jugadores | 10. 990 | memoria en cartucho

TWISTED EDGE — 69%

Simulador de *snowboard* al que le faltan detalles y recursos.
Kemco | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 5.990 | rumble pak

WAIALAE GOLF — 59%

Ni tiene la diversión ni la jugabilidad de *Mario Golf*. Pero es más real.
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 5.990 | rumble pak

WETRIX — 72%

Apasionante juego de puzzles basado en *Tetris* pero pasado por agua.
Infogrames | 1-2 jugadores | 6.490 | memoria en cartucho

WWF WARZONE — 85%
Clásico juego de wrestling que sólo ha sido mejorado por *Attitude*.
Acclaim | 1-4 jugadores | 10.490 | rumble pak | en cartucho

TONY HAWK'S SKATEBOARDING — 93%

Estupendo simulador de *skateboard* cargado de momentos emocionantes.
Proein | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 11.990 | rumble pak | expansión pak

TOY STORY 2 — 87%

Gráficos estupendos y toda la magia y la diversión del film de Disney.
Proein | 1 jugador | 8.990 | memoria en cartucho

VIGILANTE 8 — 73%

Shooter en primera persona y en 3D. No está mal, pero tampoco bien.
Proein | 1-4 jugadores | en cartucho | 10.490 | expansión pak

WAVE RACE 64 — 85%

Juego de carreras sobre motos acuáticas. Emoción hasta el último momento.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | memoria en cartucho

WIPEOUT 64 — 87%

El clásico dentro de los juegos de carreras del futuro. Muy bueno.
Midway | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490

WWF WRESTLEMANIA 2000 — 85%

Enormes luchadores, escenarios increíbles y un control sencillo.
THQ/PROEIN | 1-4 jugadores | 9.990 | rumble pak | memoria en cartucho

TOP GEAR OVERDRIVE — 73%

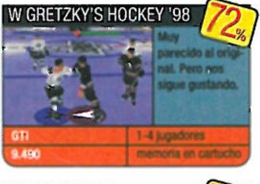
Sería uno de los mejores si no fuese tan repetitivo
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak | expansión pak

TUROK: DINOSAUR HUNTER — 80%

Uno de los mejores *shoot' em up* para N64 que ha ido mejorando con las secuelas.
Acclaim | 1 jugador | 4.990 | memoria en cartucho

VIGILANTE 8 2ND OFFENCE — 58%

Una salvaje carnicería sobre cuatro ruedas falta de diversión.
Proein | 1-4 jugadores | en cartucho | 11.990 | rumble pak | expansión pak

W GRETZKY'S HOCKEY '98 — 72%

Muy parecido al original. Pero nos sigue gustando.
GTI | 1-4 jugadores | 9.490 | memoria en cartucho

WORLD DRIVER CH'SHIP — 90%

Uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Debes tenerlo
Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak

XENA: WARRIOR PRINCESS — 87%

La guerrera más famosa nos da una lección en este *beat' em up*.
Titus | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak | expansión pak

TOP GEAR RALLY — 87%

Carreras a toda velocidad con coches y circuitos alucinantes. ¡Mola!
Nintendo | 1-2 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 85%

Secuela más que mejorada de un juego que ya era bueno.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 6.990 | rumble pak | expansión pak

VIRTUAL POOL 64 — 78%

Simulador de billar muy completo con gráficos muy trabajados.
Proein | 1-2 jugadores | 10.490 | memoria en cartucho

WCW MAYHEM — 75%

Una legión de luchadores entre los que escoger, y miles de modos de lucha.
EA | 1-4 jugadores | 9.490 | rumble pak

WORMS ARMAGEDDON — 86%

Estrategia, diversión y mucha acción se mezclan en este cartucho.
Infogrames | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

YOSHI'S STORY — 82%

Cursi juego de plataformas en 2D, muy divertido y con una gran jugabilidad.
Nintendo | 1 jugador | 6.990 | memoria en cartucho

LOS MEJORES JUEGOS PARA TU N64 ¡HAZTE CON ELLOS!

BANJO-KAZOOIE 91%
¡El plataformas con mejor aspecto!
Nintendo/Rare 8.990
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? Un gran plataformas al estilo de *Mario*, pero más grande.
Truco GW: En el nivel del castillo de arena de la Cueva del Tesoro, introduce "CHEAT" y, después, "LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS" para conseguir vidas infinitas.

DONKEY KONG 64 94%
¡El plataformas más grande!
Nintendo/Rare 12.990
1-4 jugadores Expansion Pak
¿Por qué es guai? Un plataformas enorme, vistoso e ingenioso. Es una delicia jugar con él.
Truco GW: Salva tu partida y pulsa reset. Recargarás la munición de tus simios.



GOLDENEYE 007 95%
¡El mejor *shooter* para cuatro!
Rare 5.990
1-4 jugadores Rum Pak
¿Por qué es guai? Sólo hace falta echar una partida para saberlo.
Truco GW: En el tanque, lanza una mina. Entonces, cambia al proyectil del tanque para lograr una coraza extra.



ISS '98 92%
¡El mejor simulador de fútbol!
Konami 3.990 1-4Jugadores
Mem Pak Rum Pak
¿Por qué es guai? El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.
Truco GW: Para jugadores cabezones, pulsa en la pantalla de títulos C-abajo (x2), C-arriba (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), B, A, mantén pulsado Z y pulsa Start.



JET FORCE GEMINI 90%
¡El mejor matainsectos!
Nintendo/Rare 9.490
1-4 jugadores Mem Pak
¿Por qué es guai? Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales.
Truco GW: Vuelve a visitar las zonas anteriores con otro personaje para acceder a nuevas áreas.

LEGEND OF ZELDA 96%
¡El mejor juego de la historia!
Nintendo 8.490
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos.
Truco GW: Ve a la cabaña del pescador como Link adulto y pesca 7'5 kilos de pescado para obtener la escama dorada. Podrás bucear hasta 8 metros.



POKéMON STADIUM 91%
¡Los mejores pokécombates en 3D!
Nintendo 12.990 1-4 jugadores memoria en cartucho
¿Por qué es guai? Tus Pokémon cobran vida en maravillosas 3D y con excelentes animaciones.
Truco GW: Para atacar siempre en primer lugar, utiliza Pokémon muy veloces, como Articuno.



RESIDENT EVIL 2 93%
¡El juego más espeluznante!
Virgin/Capcom 13.990
1 jugador En cartucho Rum Pak
¿Por qué es guai? Siente cómo el miedo se apodera de tus dedos. Mucha sangre y muchas horas de juego.
Truco GW: Combina las hierbas roja y verde para conseguir una pócima de salud más potente (y más rica).



SHADOW MAN 90%
¡Tenebrosa aventura en 3D!
Acclaim 10.490 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Impresionantes gráficos, una historia muy elaborada, y toneladas de miedo y maldad.
Truco GW: Si tienes poca salud, no utilices el Asson, pues no extrae energía de los malos que matas.



SUPER MARIO 64 96%
¡El mejor plataformas del mundo!
Nintendo 7.990
1 jugador En cartucho
¿Por qué es guai? Calidad y nada más que calidad. Revolucionó el género.
Truco GW: Si tu barra de poder está baja, métete en la piscina más cercana. Cuando salgas a la superficie estarás recuperado.



SUPER SMASH BROS 93%
¡El *beat 'em up* más divertido!
Nintendo 8.990
1-4 jugadores Rumble Pak
¿Por qué es guai? Aunque tiene un aspecto infantil, es un fantástico juego de lucha.
Truco GW: Para enviar a tu oponente contra la pantalla, pulsa Arriba, Arriba y Arriba+B para conseguir un triple salto.



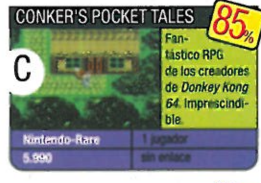
TUROK: RAGE WARS 88%
¡Las armas más originales!
Acclaim 9.990 1-4 jugadores
Mem Pak Rum Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Excelente multijugador con las armas más mortíferas y montones de opciones.
Truco GW: Dirígete siempre al pequeño círculo en tu mapa si se ilumina. Normalmente, recogerás una vida u otros bonus.





GAMEBOY COLOR

Nunca en un bolsillo había cabido tanto juego, así que mejor será que vayas abriendo un sitio en el bolso de tu hermana. Aquí tienes un directorio con los juegos de Game Boy.

CONKER'S POCKET TALES 85%

C
Fantástico RPG de los creadores de *Donkey Kong 64*. Imprescindible.
Nintendo-Rare · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

KLAX 83%

Un absorbedor juego al estilo de Tetris, pero bastante más difícil.
Midway · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

MR. NUTZ 85%

Ofrece el entretenimiento deseado en los juegos de este tipo.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

RONALDO V-FOOTBALL 89%

Llena un vacío en lo que a juegos de fútbol de calidad se refiere. Tiene mucho estilo.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

SUPREME SNOWBOARDING 79%

El juego destaca por su entretenimiento más que por su velocidad y emoción.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

DRAGON WARRIOR MONSTERS 89%
D
Un fantástico RPG competidor directo de Pokémon.
Proein · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

KLUSTAR 72%

K
Otra versión de Tetris que, como en otros casos, no alcanza la diversión del original.
Infogrames · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

MS PAC MAN 88%
Otro punto de vista para el famoso come-cocos. En este caso, es la chica la que lucha contra los fantasmas.
Acclaim · 5.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

R-TYPE DX 91%
R Type, *R Type II* y *R Type DX* en un solo cartucho. Todo calidad.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING 85%
El juego más rápido y tenso que ha pasado por la GBC, pero bastante difícil.
Ubi Soft · 5.995 · 1-2 jugadores · sin enlace

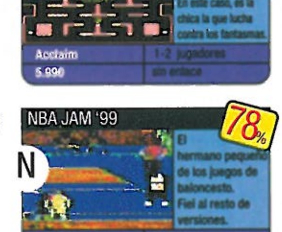
A BUG'S LIFE 67%

A
Un clásico plataformas con los personajes de Bichos como protagonistas.
THQ · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

EARTHWORM JIM MENACE 76%

E
Un loco videojuego cargado de humor que puede hacerte perder los nervios más de una vez.
Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

LA MÁSCARA DEL ZORRO 80%
L
Aventuras, emoción, amor, combates y un héroe capaz de todo.
UbiSoft · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

NBA JAM '99 78%

N
El hermano pequeño de los juegos de baloncesto. Fiel al resto de versiones.
Acclaim · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

SILVESTRE Y PIOLÍN 74%

Demasiado simple, aunque conserva una buena mezcla de estilos.
Infogrames · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

TARZAN 84%

T
Los gráficos de este plataformas hacen honor a los creadores de la película.
Disney · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

ALL STAR TENNIS 99 77%

Un más que aceptable juego de tenis, aunque le falta un poco de atractivo.
Ubi Soft · 5.995 · 1 jugador · sin enlace

GAME & WATCH GALLERY 3 88%

G
Más clásicos de Nintendo reconvertidos en su máximo esplendor y a color.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

LOGICAL 70%

Complicado juego de puzzles que, aunque parece atractivo, no tiene gancho
Proein · 5.890 · 1 jugador · sin enlace

OBELIX 70%

O
Plataformas protagonizado por el obeso héroe de la Galia. Tiene fallos.
Infogrames · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

SMURFS' NIGHTMARE 60%

Otro plataformas más para GBC con personajes entrañables.
Infogrames · 5.490 · 1 jugador · sin enlace

TETRIS DX 90%

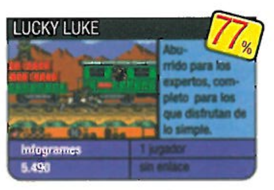
Hay muchos como él, pero ésta es la mejor versión. El clásico en estado puro.
Nintendo · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

ANTZ 78%

Alegre, clásico y divertido plataformas que no aporta nada nuevo al género.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

GEX: ENTER THE GECKO 85%

Sorprendente plataformas de la mano del lagarto más holgazán de todos.
Proein · 6.490 · 1 jugador · sin enlace

LUCKY LUKE 77%

Aburrido para los expertos, completo para los que disfrutan de lo simple.
Infogrames · 5.490 · 1 jugador · sin enlace

PAC MAN 88%

P
Un clásico que vuelve a sorprendernos.
Acclaim · 5.990 · 1-2 jugador · sin enlace

SOCCER MANAGER 83%

Un estupendo simulador para convertirte en entrenador de fútbol.
Acclaim · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

TOP GEAR POCKET 79%

Juego de carreras, aunque te olvidarás de él muy rápido. Funciona con Rumble Pak.
Nintendo · 6.490 · 1 jugador · sin enlace

ASTEROIDS 72%

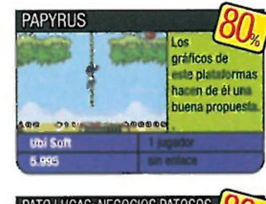
Vuelve a vivir la emoción de jugar con un clásico matamarcianos. Para nostálgicos.
Proein · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

GRAND THEFT AUTO 72%

Estupenda conversión de un juego salvaje y fuera de la ley.
Proein · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

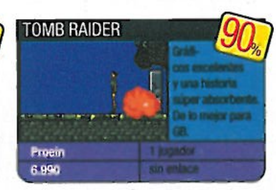
MARIO GOLF 90%

M
Fantástico juego de golf con ingredientes de un RPG.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

PAPYRUS 80%

Los gráficos de este plataformas hacen de él una buena propuesta.
Ubi Soft · 5.995 · 1 jugador · sin enlace

SPACE STATION SILICON VALLEY 86%

Fantástico juego de puzzles que te pasea por un espacio bizarro y alocado.
Take 2 · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

TOMB RAIDER 90%

Gráficos excelentes y una historia súper absorbente. De lo mejor para GB.
Proein · 6.990 · 1 jugador · sin enlace

BELLA Y BESTIA 83%

B
Estupendo juego de mesa que ofrece horas de diversión.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

HALLOWEEN RACER 83%

H
Carreras de fantasmas que destacan por sus gráficos y sus cuidados paisajes.
Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

MARTIAN ALERT 92%

Una aventura maravillosa y sorprendente para compartir.
Infograms · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS 80%

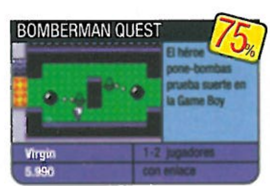
Las animaciones de los personajes son excelentes en este plataformas.
Infogrames · 5.995 · 1 jugador · sin enlace

SPIROU 87%

Curioso plataformas repleto de personajes e ideas de cómic.
Ubi Soft · 5.995 · 1 jugador · sin enlace

TUROK: RAGE WARS 89%

Una nueva aventura de Turok con movimientos en 3D.
Acclaim · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

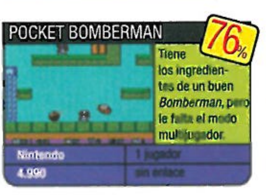
BOMBERMAN QUEST 75%

El héroe pone-bombas prueba suerte en la Game Boy
Virgin · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

HEXCITE 78%

Tiene el aspecto de un puzzle chino y es complicado como un rompecabezas.
Ubi Soft · 4.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

METAL GEAR GB 92%

Uno de los mejores y más grandes juegos para GB. Imprescindible.
Konami · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

POCKET BOMBERMAN 76%

Tiene los ingredientes de un buen *Bomberman*, pero le falta el modo multijugador.
Nintendo · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

SPY VS SPY 80%

Acción a base de trampas y un modo multijugador completísimo.
Space · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

V-RALLY 70%

V
No te mantendrá pegado al volante, aunque tampoco te hará saltar del coche.
Infogrames · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

BUGS & LOLA: OPERATION 73%

¿Qué hay de nuevo viejo? Poquita cosa, pero sí entretenimiento asegurado
Infogrames · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

INTERNATIONAL KARATE 85%

Un genial juego de lucha que no recurre a la espectacularidad.
Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

MICKEY'S RACING 91%

Un maravilloso juego de carreras de la mano de Rare.
Nintendo/Rare · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

QUEST FOR CAMELOT 73%

Q
Un sucedáneo de Zelda que, pese a su aspecto depurado, no es tan divertido.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

STAR WARS: RACER 89%

Magnífica conversión del juego de N64. Veloz y con rumble pak incorporado.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

WARIO LAND 2 89%
W
Un plataformas al más puro estilo *Mario Bros*, pero con el malo de protagonista.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 78%

Más conejos, más aventuras y mejores gráficos. La mejor entrega de la serie.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 81%

I
Estupendo juego de deportes que incluye un modo RPG.
Konami · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

MISSION: IMPOSSIBLE 86%

Suculento cartucho con la mejor acción y las escenas más trepidantes de la película.
Infogrames · 5.490 · 1 jugador · sin enlace

RAYMAN 87%

R
Estupendo plataformas con mucho color y un héroe sin par.
Ubi Soft · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

STREET FIGHTER ALPHA 86%

Por fin la GBC cuenta con el *beat' em up* que se merecía. Una pasada.
Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

WORMS: ARMAGEDDON 75%

Alucinante versión del juego de PC, sin todos los detalles.
Infogrames · 5.990 · 1-2 jugadores · sin enlace

BUST-A-MOVE 4 81%

Game Boy se adapta perfectamente a este divertidísimo juego. Sea bienvenido.
Acclaim · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

ISS '99 78%

Un buen juego de fútbol superior a la media. No alcanza la calidad de N64
Konami · 5.890 · 1 jugador · sin enlace

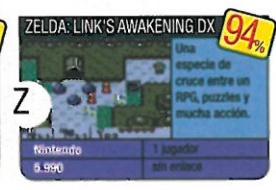
MOON PATROL/SPY HUNTER 75%

Dos juegazos de los clásicos en un solo cartucho. Arcade retro por parejas.
Midway · 4.990 · 1 jugador · con enlace

READY 2 RUMBLE 63%
Interesante conversión del juego de boxeo para N64.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

SUPER MARIO BROS DX 91%

El padre entre los padres de todos los plataformas para GBC. Imprescindible.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugador · con enlace

ZELDA: LINK'S AWAKENING DX 94%

Z
Una especie de cruce entre un RPG, puzzles y mucha acción.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

9-1

PRÓXIMO NÚMERO

NO TE PIERDAS NUESTRA

LA ACTUALIDAD NINTENDO RECIÉN SALIDO DEL HORNO:

ZELDA: MAJORA'S MASK

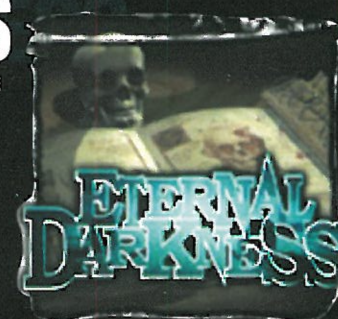
TE CONTAMOS NUESTRA EXPERIENCIA CON UN CARTUCHO DE IMPORTACIÓN.





ETERNAL DARKNESS

¡EL MÁS SERIO COMPETIDOR AL TÍTULO DE MEJOR RPG DEL AÑO JUNTO CON ZELDA!



DUCK DODGERS

¡EL PLATAFORMAS MÁS MÁGICO Y SORPRENDENTE TIENE PLUMAS NEGRAS Y PICO NARANJA!





PERFECT DARK

ADÉNTRATE EN EL JUEGO MÁS *PERFECTO* CON NUESTRA REVIEW

- Todos los detalles que aún desconoces
- Nuestro veredicto
- Trucos y consejos para no perder nunca
- Todo lo que necesitas saber acerca de Joanna

ESPECIAL E3

Más detalles, más noticias, más imágenes y más crónicas de la feria de los videojuegos más importante.



- ¡TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO NINTENDO!
- ¡LOS SECRETOS MÁS ASOMBROSOS, RECIÉN SALIDOS DE NUESTRO SÓTANO DE INTERROGATORIOS!
- ¡REPORTAJES ESCRITOS POR LOS MEJORES REPORTEROS DEL MUNDO (O CASI)!

SECCIÓN DE TRUCOS ¡CON CONSEJOS PARA MARIO 64 Y OPERATION: WINBACK !

games WORLD

Y GRATIS ¡UN LIBRO DE TRUCOS!

COMPRA EL PRÓXIMO NÚMERO O NO RESPONDO DE LO QUE PUEDA PASARLE A MARIO Y SU TROPA DE MAMARRACHOS.

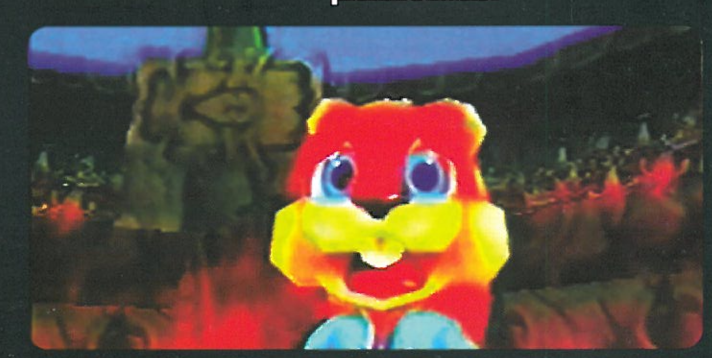
DINOSAUR PLANET

¡Más detalles de la aventura épica de Rare!



CONKER'S BAD FUR DAY

¡Te revelamos más imágenes y noticias de este descarado plataformas!



Y ADEMÁS:

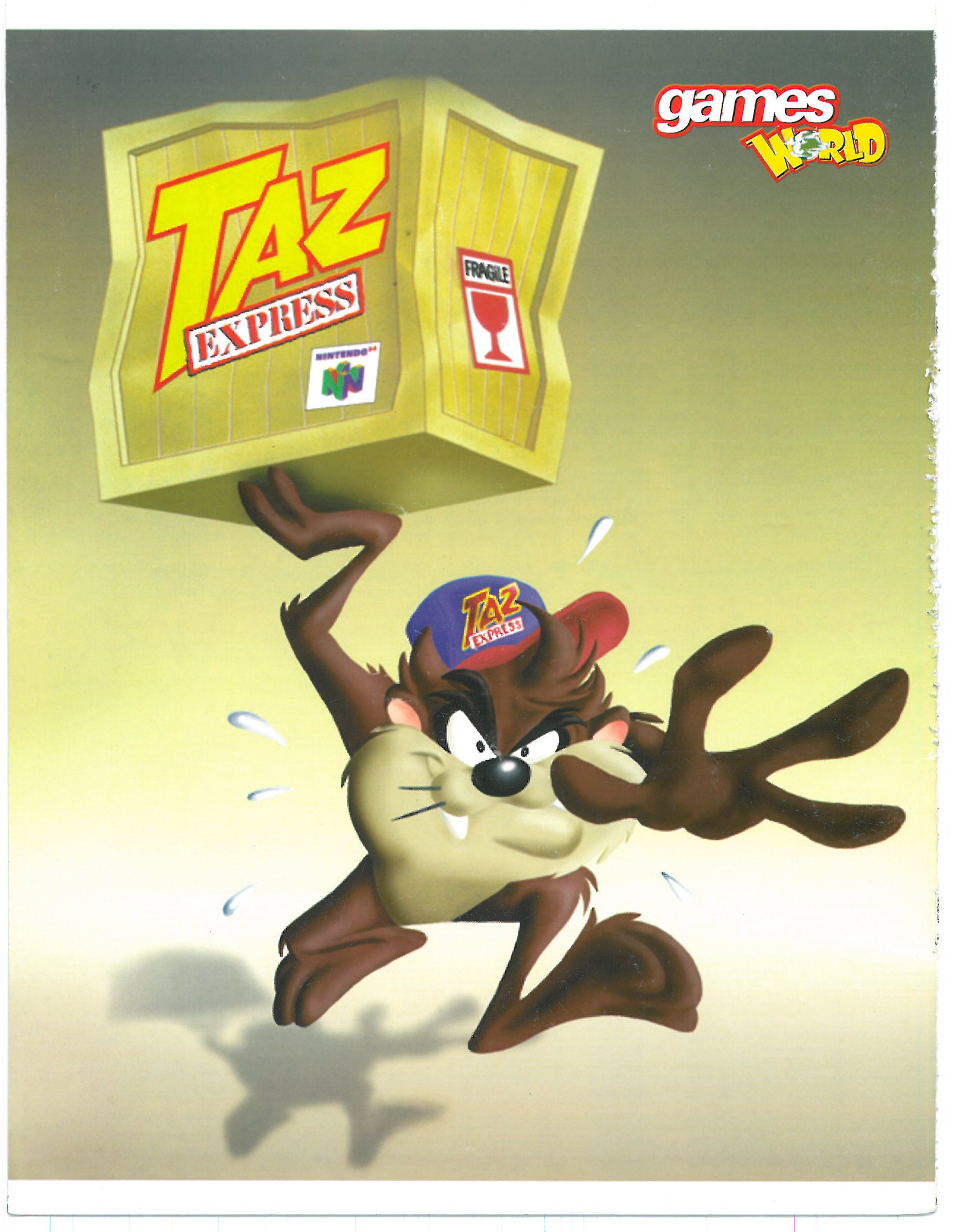
- Wacky Races
- ISS Millenium
- Blues Brothers
- Taz Express
- Excitebike 64



INTERNATIONAL TRACK & FIELD

¡Analizamos las olimpiadas de Konami!




games
WORLD
TAZ
EXPRESS
NINTENDO64
FRAGILE
TAZ
EXPRESS